

Un Estudio de los Juegos Populares y
Deportes Tradicionales en la Provincia
de Valencia.

Victoria Campomanes Fernández

Valencia, 1982-1983

DILIGENCIA para dar fe de que esta copia
 concuerda íntegramente con su
 original. 9 de Mayo de 1983



UN ESTUDIO DE LOS JUEGOS POPULARES
Y DEPORTES TRADICIONALES EN LA PRO
VINCIA DE VALENCIA.

por Victoria Campomanes Fernández,
dirigido por
Prof. D.Cristóbal Moreno de Palos.



Valencia, 1982-1983.

UN ESTUDIO DE LOS JUEGOS POPULARES Y DEPORTES TRADICIONALES
DE LA PROVINCIA DE VALENCIA.

SUMARIO

I.- PROLOGO...	8
II.- ESTUDIO ESTADISTICO	
1.- Planteamiento	10
1.1.- Fines a alcanzar	10
1.2.- Metodología	10
1.2.1.- Reglas previas a la investigación.	11
1.2.2.- Método específico empleado.	11
2.- El cuestionario	12
2.1.- Carta de presentación	12
2.2.- Cuestionario cerrado	13
2.3.- Cuestionario abierto	13
3.- Correlaciones	18
3.1.- Porcentaje de participación comarcal	18
Gráfico nº 1.- Distribución porcentual por comarcas	20
3.2.- Significación del porcentaje	21
3.3.- Interpretación del error standard del porcentaje.	21
3.4.- Intervalo de confianza hallado	22
3.5.- Ordenación porcentual de los deportes practicados	22
Gráfico nº 2.- General	23
Gráfico nº 3 al 16.- Comarcal	24
4.- Comentarios de los gráficos	38
III.- DESCRIPCION DE LOS JUEGOS POPULARES Y DEPORTES TRADICIONALES.	
A.- Deportes individuales:	
Voleibol	
1.- Origen. Antecedentes históricos.	42
2.- Los elementos materiales	44
2.1.- El terreno de juego	45
2.2.- El uniforme	45
3.- Estructura interna	45
3.1.- Desarrollo y reglamento	45
3.2.- Los jueces	46
4.- La organización.	46

Travesías a nado	47
1. Origen. Antecedentes Historicos	47
2. Los elementos materiales	47
2.1. El terreno de juego	47
3. Estructura interna del juego	48
3.1. Desarrollo y reglamento	48
4. Organización	48
Barcas Albuferencas	49
1. Origen. Antecedentes historicos	49
2. Los elementos materiales	49
2.1. Las barcas	49
2.2. El terreno de juego	50
3. Estructura interna del juego	50
3.1. Desarrollo y reglamento	50
4. Organización	51
B.- Deportes con animales:	
Peleas de Gallos	52
1. Origen. Antecedentes históricos	52
2. Los elementos materiales	53
2.1. El gallo de brega	53
2.2. El terreno de juego "la gallera"	55
2.3. Las apuestas	56
3. Estructura interna del juego	57
3.1. Desarrollo	57
3.2. Reglamento	58
3.3. Los arbitros	65
4. La organización	65
Colombicultura:	67
1. Origen. Antecedentes historicos	67
2. Los elementos materiales	68
2.1. La paloma deportiva	68
3. Estructura interna del juego	69
3.1. Desarrollo "La suelta"	69
3.2. Reglamento	70
3.3. Los árbitros	74
4. La organización	74
Corregudes de Joies:	75
1. Origen. Antecedentes historicos	75

2. Los elementos materiales	76
2.1. Los caballos	76
2.2. El terreno de juego	76
2.3. Los premios	76
2.4. El uniforme	76
3. Estructura interna del juego	77
3.1. Desarrollo	77
3.2. Reglamento	77
4. Organización	78
Tiro y arrastre:	79
1. Origen. Antecedentes históricos	79
2. Los elementos materiales	79
2.1. el Caballo y el carro	79
2.2. La carga	80
2.3. El terreno de juego	80
2.4. El uniforme	81
3. Estructura interna del juego	81
3.1. Desarrollo y reglamento	81
3.2. Los árbitros	81
4. Organización	82
C.- Deportes de habilidad:	
La Bola:	83
1. Origen. Antecedentes históricos	83
2. Los elementos materiales	83
2.1. El terreno de juego	83
2.2. La bola	83
3. Estructura interna del juego	83
3.1. Desarrollo y reglamento	83
4. Organización	85
El Canut:	86
1. Origen. Antecedentes históricos	86
2. Los elementos materiales	86
2.1. Las piezas del juego	86
2.2. El terreno de juego	87
3. Estructura interna del juego	87
3.1. Desarrollo	87
3.2. Reglas del juego	88
4. Organización.	89
Tiro de Barrón	90
1. Origen. Antecedentes históricos.	90
2. Elementos materiales.	90
2.1. El barrón	90

2.2. El terreno de juego	91
3. Estructura interna del juego	91
3.1. Desarrollo	91
3.2. Reglamento	91
4. Organización	92
Pelota valenciana:	93
1. Origen. Antecedentes históricos	93
2. Los elementos materiales	95
2.1. El terreno de juego: La calle	95
El trinquete	95
2.2. La pelota	96
2.3. Los guantes	97
2.4. El uniforme	97
2.5. Las apuestas	98
3. Estructura interna del juego	99
3.1. Los jugadores	99
3.2. El tanteo	99
3.3. El árbitro	101
3.4. Modalidades: 3.4.1. En la calle	101
3.4.2. En trinquete	101
3.4.1. Pelota valenciana en la calle	101
- Llargues a ratlles	101
- Llargues dalt corda	102
- A curtes	103
- A contra mà	103
- A percha	103
- La galotxa. I. Reglamento de la galotxa	105
Reglas de los equipos.	106
- Raspall	107
3.4.2. El trinquete	108
- Escalera cuerda	109
- A rebote	111
- Raspote	111
4. Organización	112
IV.- CONCLUSIONES	113
V.- BIBLIOGRAFIA	117
VI.- FE DE ERRATAS	119

PROLOGO

La cultura constituye la forma de vivir de un pueblo y explica su comportamiento y personalidad. El estudio regional de las culturas es imprescindible para entender la personalidad de los grupos humanos delimitados en el espacio y en el tiempo.

La evolución del género de vida de la humanidad ha transformado sus costumbres, y el tiempo de ocio, que antaño en forma parcial era ocupado por los juegos y deportes, ha hecho que también éstos se hayan visto modificados o sustituidos por otros que el hombre moderno ha inventado, razón por la cual algunos de los que eran tradicionales han desaparecido y otros están en trance de extinguirse.

Cada región de nuestra península ha tenido una serie de juegos y deportes populares, ya porque se practicasen de forma exclusiva o porque tuviesen carácter mayoritario.

El marco en el que predominantemente se han desarrollado y aún se practican estos juegos aunque no de manera exclusiva, es el rural.

Este estudio basado en los juegos populares y deportes tradicionales de la provincia de Valencia, pretende ser una recopilación de los mismos sobre su forma de practicarlos y las reglas que los rigen, pues desgraciadamente en muchos casos no existe documentación alguna al respecto, por lo que con el paso de los años han ido cayendo en el olvido.

Al hablar de juegos populares y deportes tradicionales, voy a hacer una pequeña diferenciación que determina la clasificación de unos y otros.

Ambos están considerados como actividades populares surgidas la mayor parte de las veces como consecuencia del trabajo realizado y utilizando los medios del mismo. Por razones de evolución y desarrollo, los considerados juegos populares no tienen una reglamentación fija, sino que son susceptibles de modificación, al contrario de los deportes tradicionales,

que han ido adquiriendo una mayor forma y consolidación debido a lo cual están sujetos a una reglamentación oficial e incluso están adscritos a sus federaciones correspondientes.

Para una mejor exposición del trabajo y según mis planteamientos iniciales, he encuadrado cada apartado en su capítulo correspondiente atendiendo al siguiente orden:

A) Estudio Estadístico.-

Tomando a la vez como punto de partida y como medio de localizar los núcleos de mayor práctica en los juegos populares y deportes tradicionales.

En él se reflejan mediante gráficos y valores porcentuales los diferentes niveles de participación, tanto por comarcas como por deportes.

B) Descripción de los juegos populares y deportes tradicionales.-

Toda la información que en este apartado se refleja me ha sido facilitada en los Municipios de mayor participación en cada uno de los juegos populares y deportes tradicionales, a los que me he dirigido por las referencias del capítulo anterior.

He establecido cuatro puntos en los que se engloban todo lo referente a los mismos:

- 1.- Origen y antecedentes históricos
- 2.- Elementos materiales
- 3.- Estructura interna del juego
- 4.- Organización.

C) Conclusiones y resultados.-

Por último y tras el estudio de los dos capítulos anteriores, he llegado a una serie de conclusiones que están recogidas en este capítulo.

E S T U D I O E S T A D I S T I C O

1.- PLANTEAMIENTO.

En el esquema previo a la investigación que trato de llevar a cabo, he seguido los tres pasos siguientes:

- a) Fines a alcanzar.
- b) Utilización de un método de trabajo en la búsqueda y observación de los hechos.
- c) Análisis de los datos obtenidos y una interpretación de los mismos.

Creo que los tres estudios son necesarios y la razón de su existencia la encuentran en este trabajo en las relaciones e interconexiones que las encuestas guardan.

1.1.- FINES A ALCANZAR.

El fin primordial del trabajo consiste en una evaluación de la situación actual de los deportes tradicionales y juegos populares en la provincia de Valencia.

Los aspectos a investigar son:

- Porcentaje de participación comarcal.
- Porcentaje de participación por deportes.
- Distribución por zonas geográficas (comarcas).

1.2.- METODOLOGIA.

Bajo este epígrafe quedan incluidas dos cuestiones:

- 1) Reglas previas a la investigación que he -
tenido en cuenta.
- 2) Método específico empleado.

1.2.1.- Reglas previas a la investigación.

1.2.1.1. Regla de lo concreto.

Con esta regla voy a partir de un hecho concreto: EVALUACION DE LA SITUACION DE LOS DEPOR-
TES TRADICIONALES Y JUEGOS POPULARES y estudiar--
los en una realidad: Municipios y Comarcas de la
provincia de Valencia.

1.2.1.2.- Regla de la ignorancia.

Con esta regla quiero expresar el que -
me abstengo de hacer cualquier afirmación gratui-
ta o partir de ninguna posición preconcebida res-
pecto al estudio del tema que voy a tratar. Así,
pues, toda conclusión será derivada de la inter--
pretación de los datos experimentales que vaya ob-
teniendo. Tiene pues esta regla por finalidad la
no deformación de la realidad del tema de estudio.

1.2.1.3.- Regla de la integración.

Un hecho no puede ser comprendido de --
forma aislada, es lo que nos viene a decir esta -
regla. Tampoco el presente estudio puede ser enfo-
cado como un hecho en el sólo intervenga la prác-
tica de dichos deportes y juegos, de ahí el que -
ésta variable haya sido relacionada con otras ---
(proximidad física del lugar en que han de practi-
carse, estructuras urbanas diferentes a las ya --
existentes de acuerdo con el tiempo actual, meca-
nización en los trabajos del campo...)

1.2.2.- Método específico empleado. (Observación extensiva)

El método empleado trata, como su nombre indi-
ca, de estudiar la práctica de los deportes tradicionales
y juegos populares en todos los municipios de la provin-
cia de Valencia, haciendo válidos por extensión, los resulta-

dos que se obtengan en aquellos que se presten a la colaboración siempre que se cumplan los mínimos de representatividad y demás principios que se exigen para que sea válida y fiable la muestra obtenida por este procedimiento.

El fenómeno lo voy a estudiar mediante la -- pregunta directa por cuestionario. Además, me ayudaré pa ra completar el trabajo de la entrevista y del estudio -- de documentos.

Recurro al cuestionario por considerarlo la fuente más interesante por cuanto nos da la opinión directa de los encuestados, en este caso los concejales de Deportes de los respectivos municipios, y me he apoyado en los otros dos sistemas de investigación por considerar que con el anterior son los más básicos e interesantes.

2.- EL CUESTIONARIO.

El cuestionario ha sido confeccionado par--- tiendo del conocimiento de la existencia de unos determinados juegos populares y deportes tradicionales ordenados por grupos afines, al objeto de localizarlos más fácilmente. El tipo de preguntas empleado ha sido "abiertas".

A continuación voy a explicar el objeto y finalidad de cada una de las partes de que se compone el cuestionario.

2.1.- CARTA DE PRESENTACION.

Con ella trato de poner en conocimiento de todos los concejales de Deportes de los municipios a --- quienes va dirigido dicho cuestionario, el objeto del -- mismo. A pesar de la importante colaboración prestada -- por un organismo oficial, en este caso la Conselleria de Cultura de la Generalitat Valenciana, fue necesario, como se verá, enviar por segunda vez el cuestionario a todos aquellos municipios que se demoraron en la contestación.

2.2. CUESTIONARIO CERRADO.

Cuya principal finalidad era hallar el porcentaje de distribución y la localización geográfica de dicha práctica deportiva.

Asímismo, al final de ésta primera parte del cuestionario aparece una reseña con el fin de localizar - algún otro deporte no conocido por mí anteriormente. Como se verá en las gráficas a continuación, apareció otro deporte denominado "tiro del barrón". que lo incluiría en - el apartado "C", "Deportes de habilidad".

2.3. CUESTIONARIO ABIERTO.

Para poder localizar las fuentes más documentadas de entre aquellos que respondieron a los cuestionarios, en función de la riqueza informativa obtenida en ella.

En cuanto a la confección de los ITEMS, me he basado fundamentalmente en dos puntos: ORIGEN Y ORGANIZACIÓN, por considerarlos básicos como punto de partida para su posterior estudio.

Ambos cuestionarios así como la carta de presentación los remití a un conjunto de 263 municipios que son la totalidad de los que integran la provincia de Valencia con fecha 6 de noviembre de 1981, y posteriormente y a todos aquellos que no habían respondido, se los envié de nuevo con fecha 16 de diciembre, como se puede comprobar en ambas cartas de presentación cuyos modelos así como el de los cuestionarios se adjuntan.



Consell del País Valencià
Conselleria de Cultura

El motivo de la presente carta dirigida a todos los Municipios de la Provincia de Valencia, es poder llevar a cabo un estudio sobre dicha Provincia, en una de sus manifestaciones más populares como es la de sus " deportes autóctonos ", desde sus orígenes hasta la fecha y poder ver de este modo su evolución.

El trabajo consiste en una recopilación de los diversos deportes que se practican en las diferentes Comarcas de la Provincia, especificando las características de cada uno de ellos, incluso de aquellos que debido a diferentes circunstancias se hayan abandonado en el olvido.

Por lo cual me dirijo a ustedes para que el medida de lo posible sea atendida mi solicitud, contestando al cuestionario Gracias por anticipado.

Valencia, 6 de Noviembre de 1981

fdo, Victoria Campomanes Fernandez
Profesora de Educación Física por el
I.N.E.F. de Madrid.

Victoria Campomanes

NOTA- Por favor, remitan sus contestaciones
a
Conselleria de Cultura.
calle Micalet, 5
VALENCIA-1



Consell del País Valencià
Conselleria de Cultura

Sr. Concejal de Cultura

Muy señor mio:

Con el fin de poder completar el trabajo de investigación sobre el deporte Autoctono del País Valenciano, les agradeceríamos se sirvieran contestar el cuestionario enviado a su municipio con fecha 6 del pasado mes de Noviembre de año en curso.

Por si lo hubiesen extraviado o no hubiera llegado a su poder, les envío adjunto nueva copia de dicho cuestionario.

Atentamente le saluda:

Fdo. VICTORIA CAMPOMANES FERNANDZ
Profesora de Educación Física por
el I.N.E.F. de Madrid

VALENCIA 16 de Diciembre de 1981

Ruego, las contestaciones las dirijan a:

CONSELLERIA DE CULTURA

MIGUELETE 5

VALENCIA 1



CUESTIONARIO CERRADO

Consell del País Valencià
Conselleria de Cultura

MUNICIPIO _____

COMARCA _____

DATOS DE QUIEN LO CUMPLIMENTA:

APELLIDOS _____ NOMBRE _____

DIRECCION _____ TELEFONO _____

CUESTIONARIO

Atendiendo a la siguiente clasificación, poner una X en cada uno de aquellos deportes que se practican en ese Municipio:

A) DEPORTES INDIVIDUALES

- Volta a Peu
- Travesías a nado
- Barcas Albuferencas

B) DEPORTES CON ANIMALES

- Riñas de gallos
- Colombicultura
- Corregudes de Joies
- Tiro y Arrastre

C) DEPORTES DE HABILIDAD

- La Bola
- El Canut
- Pelota valenciana:

1) Trinquete

- Llargues
- Escala sobre corda
- Rebot sobre corda
- Raspall -libre y con falta
-con y sin ratlles

2) En la calle

- Llargues -ratlles
-corda
- Curtes
- Corda
- Contrama
- Perxa
- Galotxa
- Raspall



Consell del País Valencià
Conselleria de Cultura

CUESTIONARIO ABIERTO

Nombre del deporte:

Origen

- ¿ Es un deporte originario de dicho municipio ?
- Año de su origen.
- ¿ Se ha practicado ininterrumpidamente desde su origen ?
Especificar si es posible.
- Deriva de algún otro deporte ? ¿ de cual ?
- ¿ La estructura interna ha sufrido alguna evolución ?

Organización

- ¿ La organización es popular o existe algún organismo o institución que se encargue de la misma ? Especificar cual.
- Hay unas fechas determinadas para su práctica o son esporádicas ?
- Coincide con la celebración de alguna festividad ? ¿ Cual ?

NOTA.- Si alguna de las preguntas no puede ser contestada debido a su extensión, y existe información sobre la misma en dicho Municipio, les agradecería que me lo indicaram.

El goteo de respuestas se prolongó desde los primeros días del mes de diciembre hasta los últimos --- días de marzo, en que considerando el plazo concedido -- más que suficiente comencé a còdificar y vaciar los datos remitidos.

El total de municipios que nos enviaron sus respuestas fue de 176, con lo que comencé a comprobar si la distribución de los mismos dentro de las distintas co_o marcas me permitían realizar un estudio con suficientes garantías de representatividad.

Afortunadamente, pude comprobar que el por-- centaje de representación dentro de las comarcas oscila-- ba entre el 100% para la del "Valle de Ayora" y el 42'86% para el "Rincón de Ademuz". que casualmente, y por razo-- nes de tipo puramente geográfico es un enclave adentrado en la provincia de Teruel, lo que "a priori" podría justi-- ficar la falta de respuestas como consecuencia de la fal_a ta de actividades sobre las que se solicitaba informa--- ción.

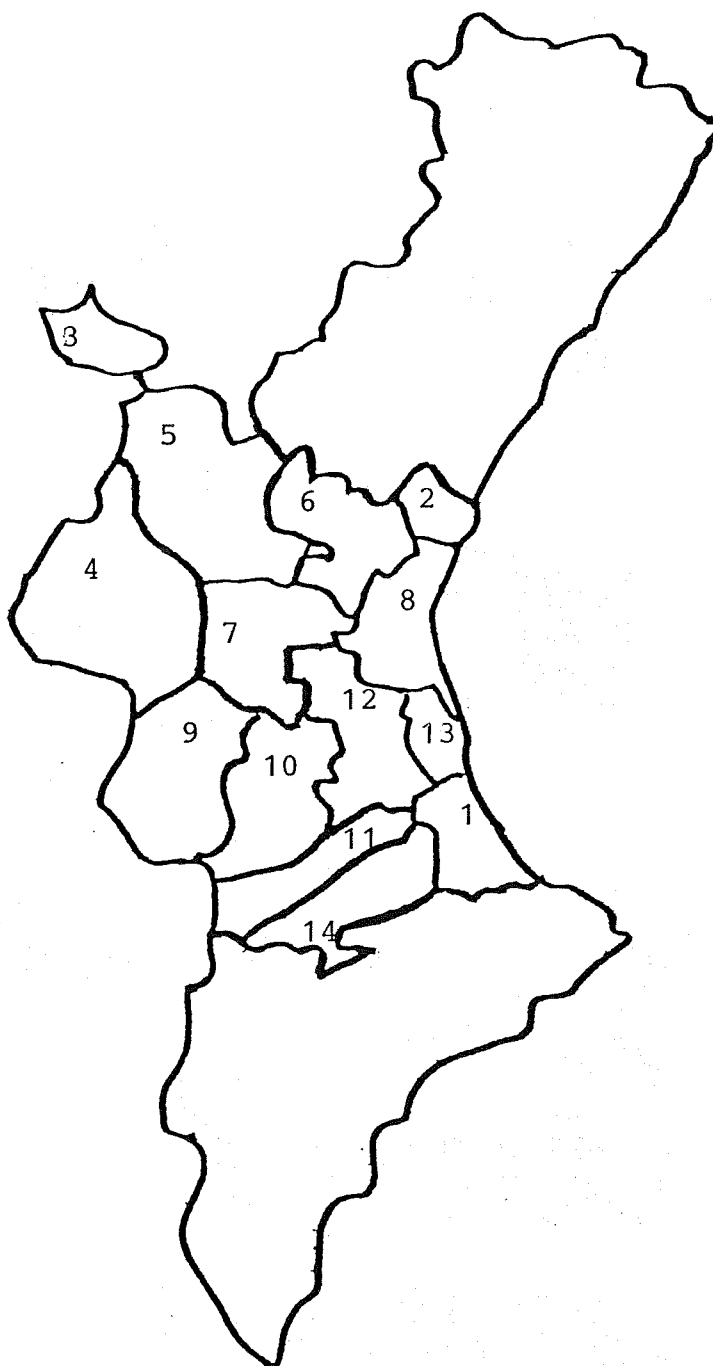
De los resultados obtenidos de los datos en mi poder, deduzco el siguiente punto:

3.- CORRELACIONES.

3.1.- PORCENTAJE DE PARTICIPACION COMARCAL.

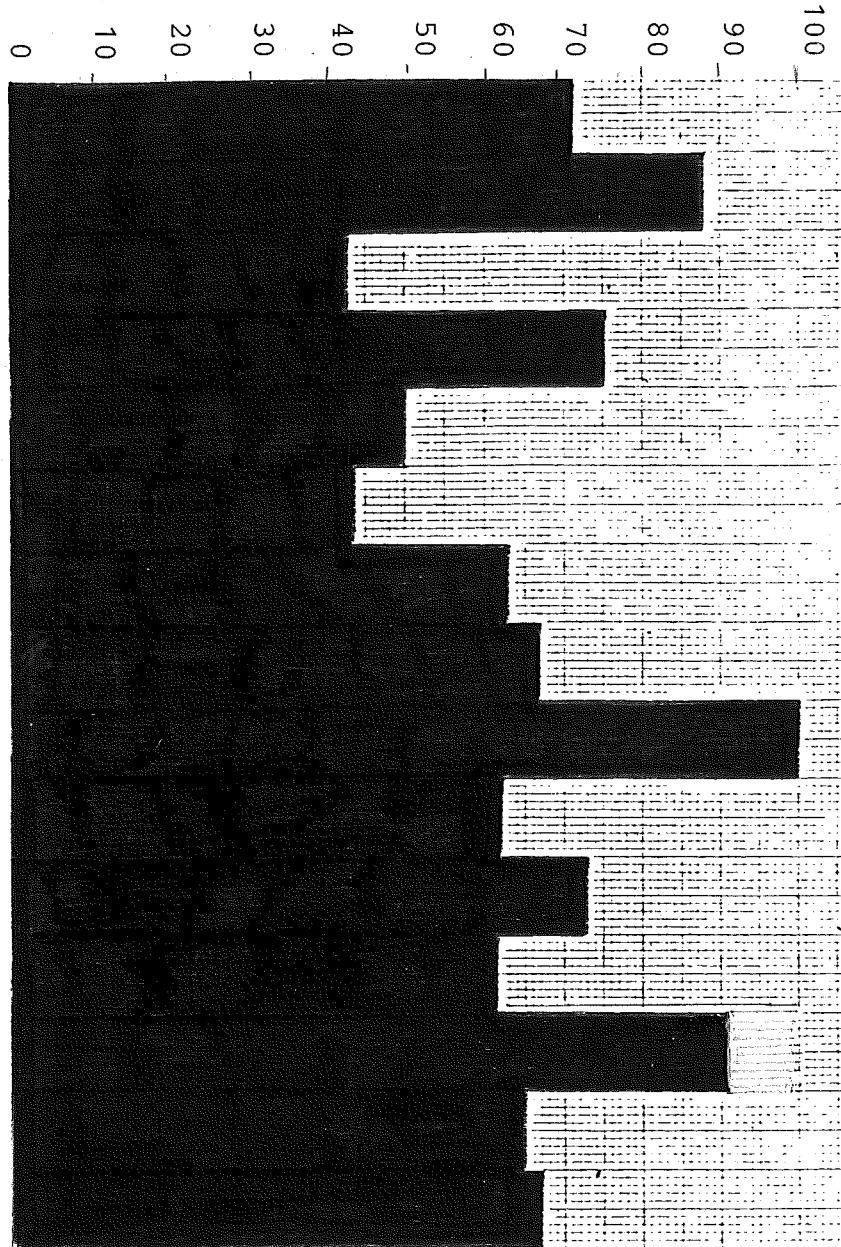
La distribución comarcal de los municipios que me remitieron sus respuestas se refleja en el dia-- grama de barras representado en el gráfico nº 1 de for-- ma porcentual.

La razón de significar estos resultados en " tantos por ciento" tiene como principal función el rea_a lizar el siguiente punto de investigación.



- | | |
|----------------------------|----------------------------|
| 1.- La Safor | 8.- L'Horta. |
| 2.- Camp de Morvedre. | 9.- Valle de Ayora. |
| 3.- Rincón de Ademuz. | 10.- La Canal de Navarrés. |
| 4.- Plana de Requena-Utiel | 11.- La Costera. |
| 5.- Los Serranos. | 12.- La Ribera Alta. |
| 6.- El Camp del Turia. | 13.- La Ribera Baixa. |
| 7.- Hoya de Buñol. | 14.- La Vall d'Albaida. |

LA SAFOR
EL CAMP DE MORVEDRE
RINCON DE ADEMUZ
ALTIPLANO REQUENA-UTIEL
LOS SERRANOS
EL CAMP DE TURIA
LA HOYA DE BUÑOL
L'HORTA
EL VALLE DE AYORA
LA CANAL DE NAVARRÉS
LA COSTERA
LA RIBERA ALTA
LA RIBERA BAIXA
LA VALL D'ALBAIDA
CONJUNTO DE LA PROVINCIA



DISTRIBUCION PORCENTUAL POR COMARCAS.

LA SAFOR (70'97%)
EL CAMP DE MORVEDRE (88'24%)
EL RINCON DE ADEMUZ (42'86%)
EL ALTIPLANO DE REQUENA-UTIEL (75'00%)
LOS SERRANOS (50'00%)
EL CAMP DE TÚRIA (43'75%)
LA HOYA DE BUÑOL (63'64%)
L'HORTA (67'44%)
EL VALLE DE AYORA-COFRENTES (100'00%)
LA CANAL DE NAVARRÉS (62'50%)
LA COSTERA (73'68%)
LA RIBERA ALTA (61'76%)
LA RIBERA BAIXA (90'91%)
LA VALL D'ALBAIDA (64'71%)
TOTAL PROVINCIAL: (66'92%)

3.2.- SIGNIFICACION DEL PORCENTAJE.

El porcentaje menor obtenido es del 42'86%, luego si este porcentaje es significativo se podrá considerar que los demás por mayor motivo lo son.

Para ello, calculamos el error standar --- (E.S.) de dicho porcentaje. La fórmula matemática es:

$$E.S. = \frac{Q.P}{N}$$

$$Q = (1-P)$$

$$P = \text{porcentaje correspondiente.}$$

$$N = \text{nº de casos.}$$

Sustituyendo los valores tendremos:

$$\frac{41'86 \times 42'86}{100} = \frac{1794'12}{100} = 17'94$$

En este caso el porcentaje utilizado es válido por dos razones:

- A) La frecuencia de 42'86 respuestas en ese grupo reúne las condiciones necesarias para que una distribución de muestras de porcentaje pueda considerarse como normal - (N mayor que 50 y P menor del 95% y mayor que el 5%)
- B) Por considerar la alternativa menos significativa que el resto y por ende si esta posibilidad lo es, lo serán todas las demás.

3.3.- INTERPRETACION DEL ERROR STANDAR DEL PORCENTAJE.

El error del porcentaje se interpreta en términos de intervalos de confianza para un determinado nivel.

El nivel elegido es del 0'99 que viene a indicarnos que los datos obtenidos para la muestra han sido extraídos con la probabilidad de ser ciertos es del 99% de los casos y admitimos que sólo el 1% puedan ser diferentes.

Por intervalo de confianza se expresa dos valores extremos entre los que nos quedan una serie de valores intermedios, uno de los dos valores extremos o de los intermedios coincidirá con el valor real del tanto por ciento hallado si hubiera aplicado el cuestionario a toda la población entera.

3.4.- INTERVALO DE CONFIANZA HALLADO.

El valor de confianza hallado es el siguiente:

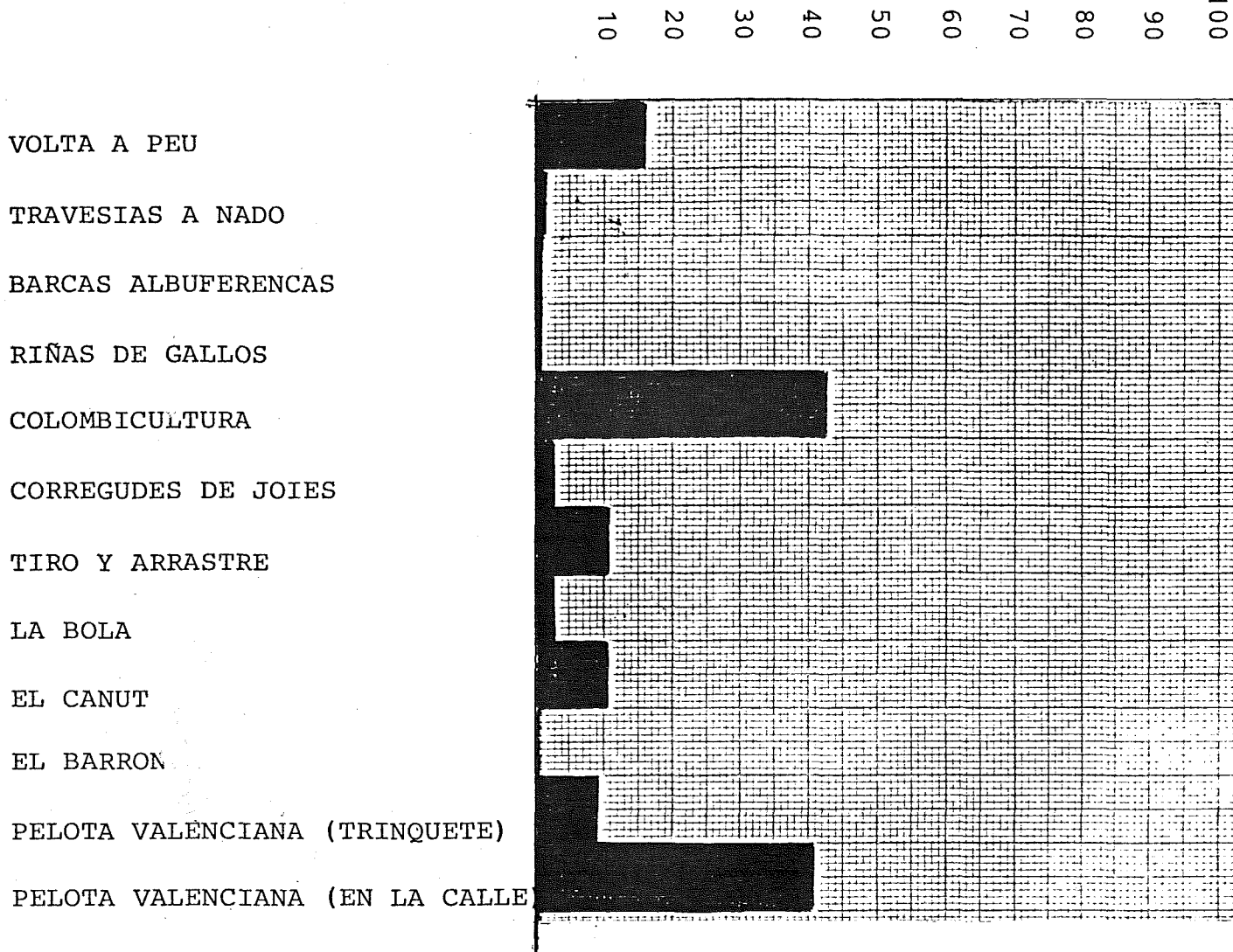
$$42'86 \pm 2'58 \times 17'84 \begin{cases} 89'15 \\ 3'43 \end{cases}$$

Es decir, el intervalo de confianza se extiende entre los valores 89'15 y 3'43. La interpretación de estos dos valores límites del intervalo de confianza es la siguiente, para cualquier muestra extraída del total de la muestra al ser aplicado el cuestionario, el límite superior del intervalo superaría el 89'15%, lo que a todas luces es un valor fiable y válido dado que como es aceptado por la técnica de investigación sociológica la posibilidad de conseguir una respuesta del 100% en un cuestionario remitido por correo es utópico.

3.5.- ORDENACION PORCENTUAL DE LOS DEPORTES PRACTICADOS.

3.5.1.- General → Gráfico nº 2

3.5.2.- Comarcal → Gráficos nº 3 al 16



DISTRIBUCION GENERAL

VOLTA A PEU	15.97
TRAVESIAS A NADO	1.52
BARCAS ALBUFERENCAS	0.76
RIÑAS DE GALLOS	0.76
COLOMBICULTURA	42.97
CORREGUDES DE JOIES	2.66
TIRO Y ARRASTRE	11.41
LA BOLA	2.66
EL CANUT	10.56
EL BARRON	0.38
PELOTA VALENCIANA (TRINQUETE)	9.51
PELOTA VALENCIANA (EN LA CALLE)	41.06

VOLTA A PEU

TRAVESIAS A NADO

BARCAS ALBUFERENCAS

RIÑAS DE GALLOS

COLOMBICULTURA

CORREGUDES DE JOIES

TIRO Y ARRASTRE

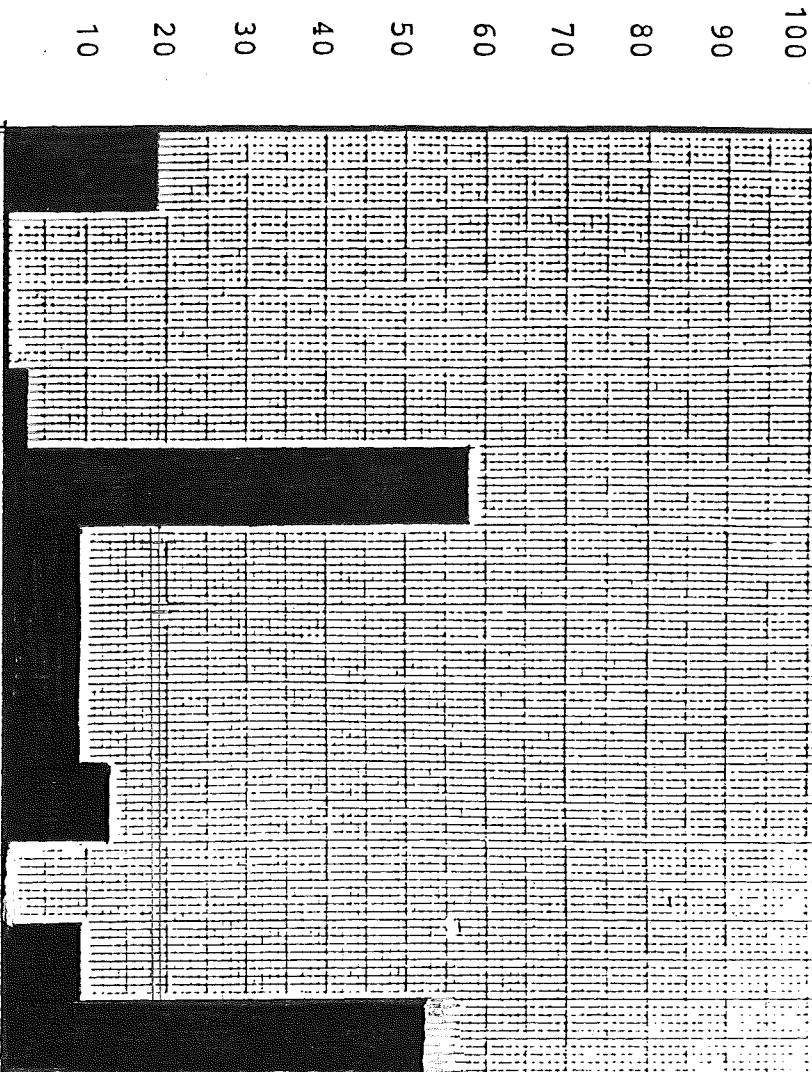
LA BOLA

EL CANUT

EL BARRON

PELOTA VALENCIANA (TRINQUETE)

PELOTA VALENCIANA (EN LA CALLE)



LA SAFOR.

VOLTA A PEU	6	19'35
TRAVESIAS A NADO	-	-
BARCAS ALBUFERENCAS	-	-
RIÑAS DE GALLOS	1	3'23
COLOMBICULTURA	18	58'06
CORREGUDES DE JOIES	3	9'68
TIRO Y ARRASTRE	3	9'68
LA BOLA	3	9'68
EL CANUT	4	12'90
EL BARRON	-	-
PELOTA VALENCIANA (TRINQUETE)	3	9'68
PELOTA VALENCIANA (EN LA CALLE)	16	51'61

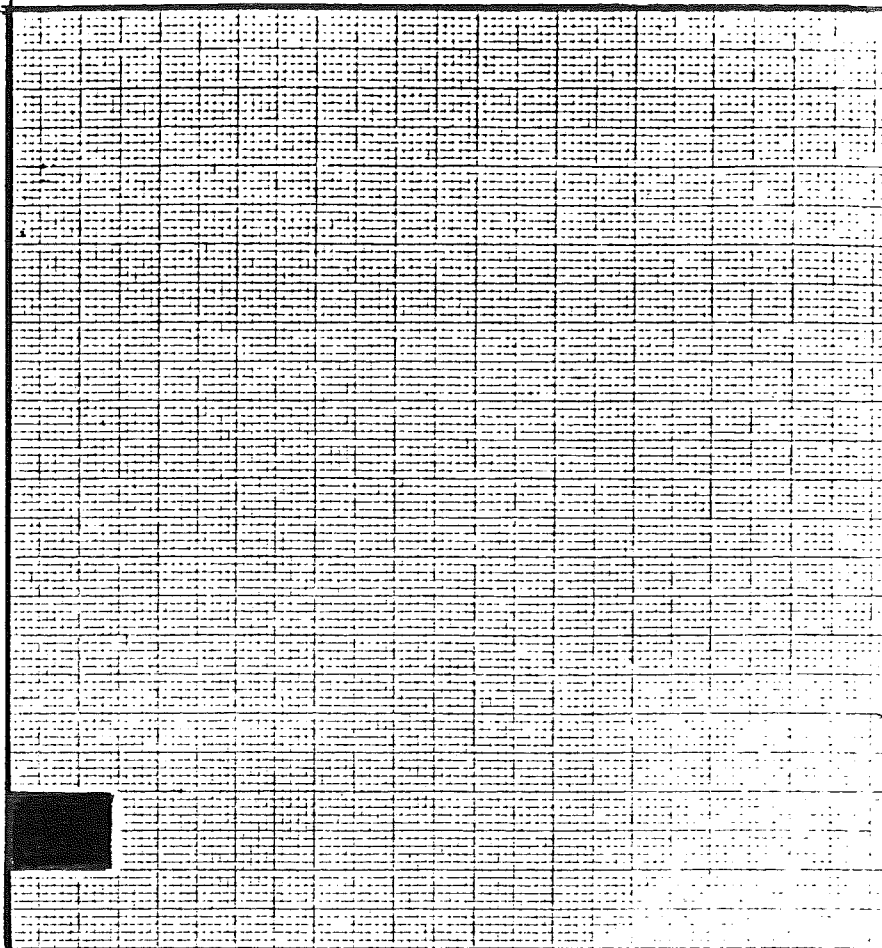


EL CAMP DE MORVEDRE.

VOLTA A PEU	5	29'41
TRAVESIAS A NADO	-	-
BARCAS ALBUFERENCAS	-	-
RIÑAS DE GALLOS	-	-
COLOMBICULTURA	9	52'94
CORREGUDES DE JOIES	-	-
TIRO Y ARRASTRE	1	5'88
LA BOLA	-	-
EL CANUT	1	5'88
EL BARRON	-	-
PELOTA VALENCIANA (TRINQUETE)	-	-
PELOTA VALENCIANA (EN LA CALLE)	11	64'71

100
90
80
70
60
50
40
30
20
10

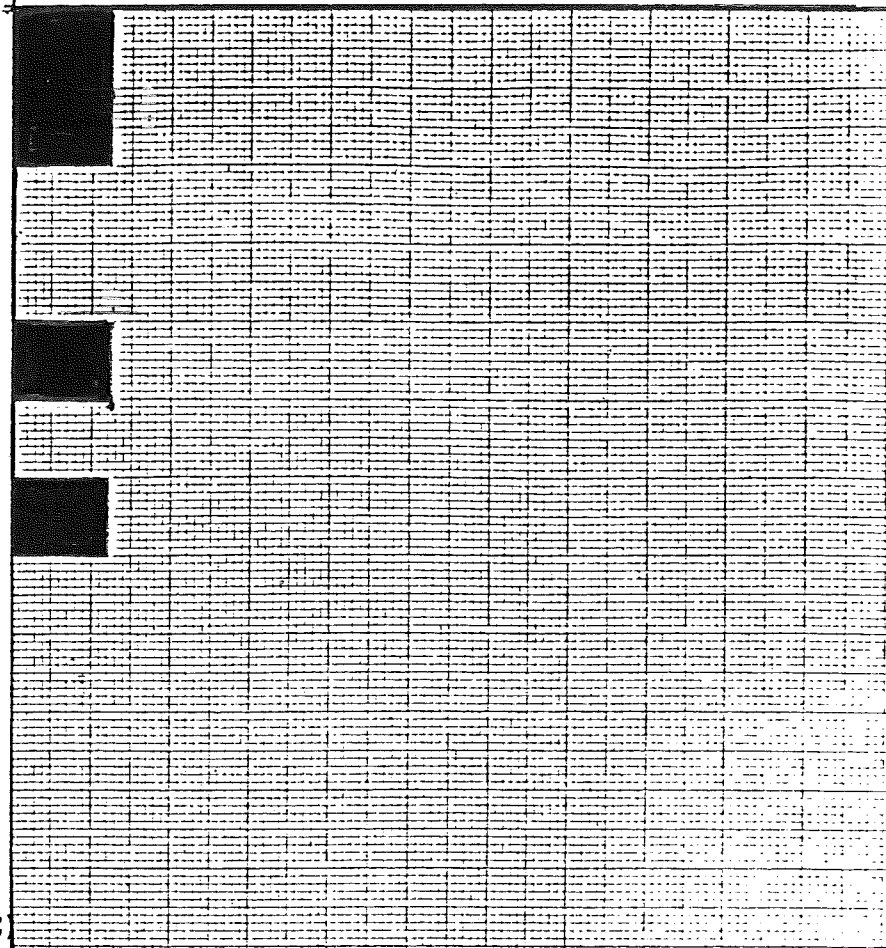
VOLTA A PEU
TRAVESIAS A NADO
BARCAS ALBUFERENCAS
RIÑAS DE GALLOS
COLOMBICULTURA
CORREGUDES DE JOIES
TIRO Y ARRASTRE
LA BOLA
EL CANUT
EL BARRON
PELOTA VALENCIANA (TRINQUETE)
PELOTA VALENCIANA (EN LA CALLE)



EL RINCON DE ADEMUS

VOLTA A PEU	-	-
TRAVESIAS A NADO	-	-
BARCAS ALBUFERENCAS	-	-
RIÑAS DE GALLOS	-	-
COLOMBICULTURA	-	-
CORREGUDES DE JOIES	-	-
TIRO Y ARRASTRE	-	-
LA BOLA	-	-
EL CANUT	-	-
EL BARRON	-	-
PELOTA VALENCIANA (TRINQUETE)	1	14'29
PELOTA VALENCIANA (EN LA CALLE)	-	-

VOLTA A PEU
 TRAVESIAS A NADO
 BARCAS ALBUFERENCAS
 RIÑAS DE GALLOS
 COLOMBICULTURA
 CORREGUDES DE JOIES
 TIRO Y ARRASTRE
 LA BOLA
 EL CANUT
 EL BARRON
 PELOTA VALENCIANA (TRINQUETE)
 PELOTA VALENCIANA (EN LA CALLE)

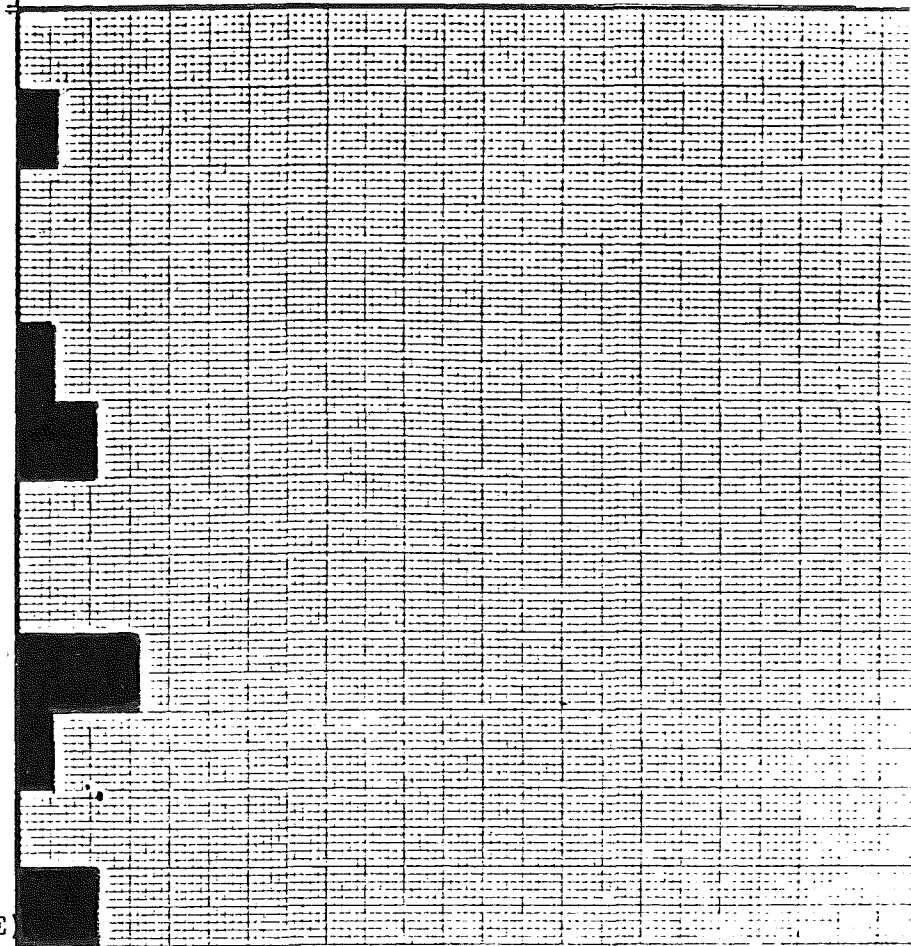


EL ALTIPLANO DE REQUENA-UTIEL.

VOLTA A PEU	1	12'50
TRAVESIAS A NADO	1	12'50
BARCAS ALBUFERENCAS	-	-
RIÑAS DE GALLOS	-	-
COLOMBICULTURA	1	12'50
CORREGUDES DE JOIES	-	-
TIRO Y ARRASTRE	1	12'50
LA BOLA	-	-
EL CANUT	-	-
EL BARRON	-	-
PELOTA VALENCIANA (TRINQUETE)	-	-
PELOTA VALENCIANA (EN LA CALLE)	-	-

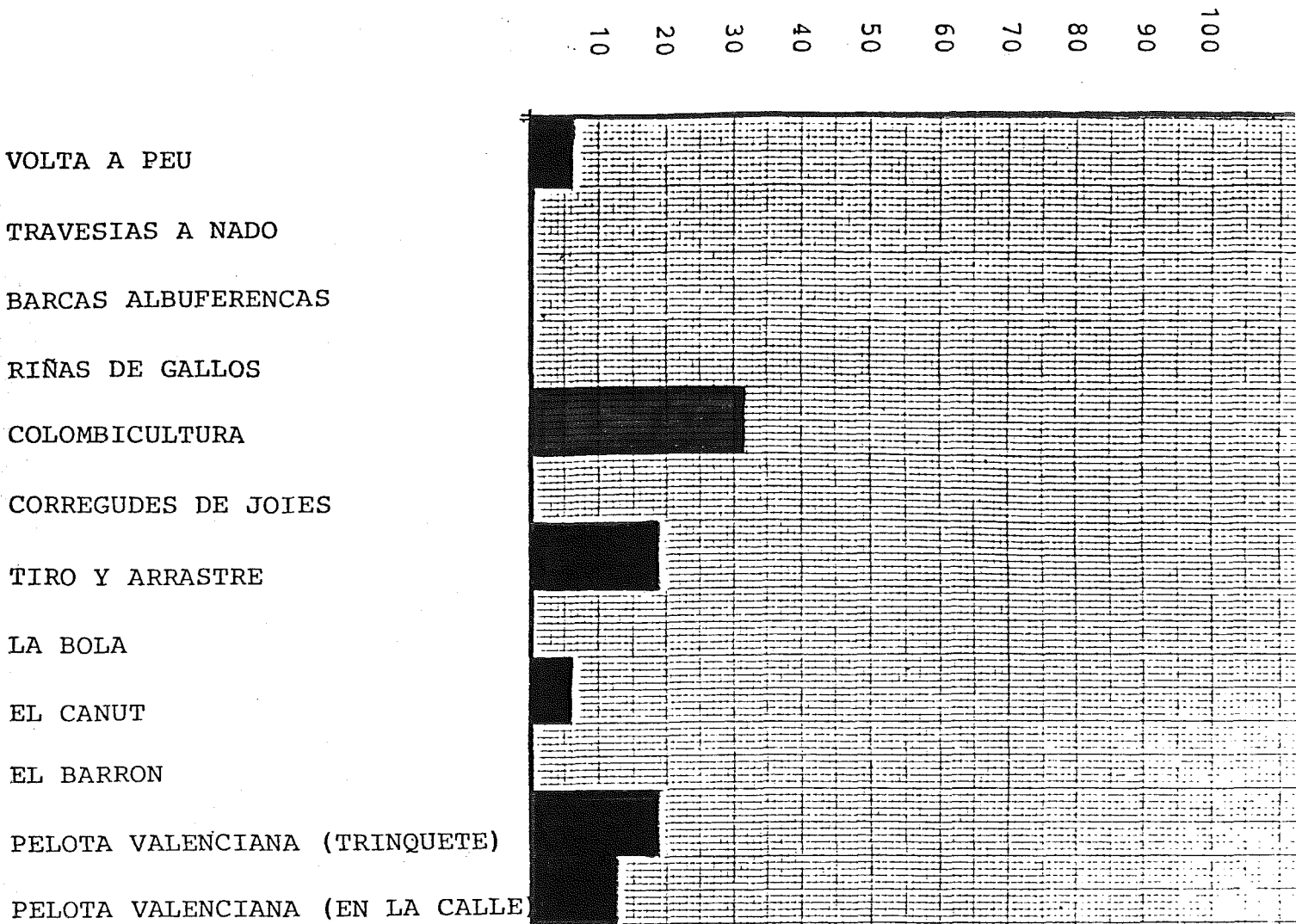
100
90
80
70
60
50
40
30
20
10

VOLTA A PEU
TRAVESIAS A NADO
BARCAS ALBUFERENCAS
RIÑAS DE GALLOS
COLOMBICULTURA
CORREGUDES DE JOIES
TIRO Y ARRASTRE
LA BOLA
EL CANUT
EL BARRON
PELOTA VALENCIANA (TRINQUETE)
PELOTA VALENCIANA (EN LA CALLE)



LOS SERRANOS.

VOLTA A PEU	-	-
TRAVESIAS A NADO	1	5'56
BARCAS ALBUFERENCAS	-	-
RIÑAS DE GALLOS	-	-
COLOMBICULTURA	1	5'56
CORREGUDES DE JOIES	2	11'11
TIRO Y ARRASTRE	-	-
LA BOLA	-	-
EL CANUT	3	16'67
EL BARRON	1	5'56
PELOTA VALENCIANA (TRINQUETE)	-	-
PELOTA VALENCIANA (EN LA CALLE)	2	11'11



EL CAMP DE TÚRIA.

VOLTA A PEU	1	6'25
TRAVESIAS A NADO	-	-
BARCAS ALBUFERENCAS	-	-
RIÑAS DE GALLOS	-	-
COLOMBICULTURA	5	31'25
CORREGUDES DE JOIES	-	-
TIRO Y ARRASTRE	3	18'75
LA BOLA	-	-
EL CANUT	1	6'25
EL BARRON	-	-
PELOTA VALENCIANA (TRINQUETE)	3	18'75
PELOTA VALENCIANA (EN LA CALLE)	2	12'50

100
90
80
70
60
50
40
30
20
10

VOLTA A PEU

TRAVESIAS A NADO

BARCAS ALBUFERENCAS

RIÑAS DE GALLOS

COLOMBICULTURA

CORREGUDES DE JOIES

TIRO Y ARRASTRE

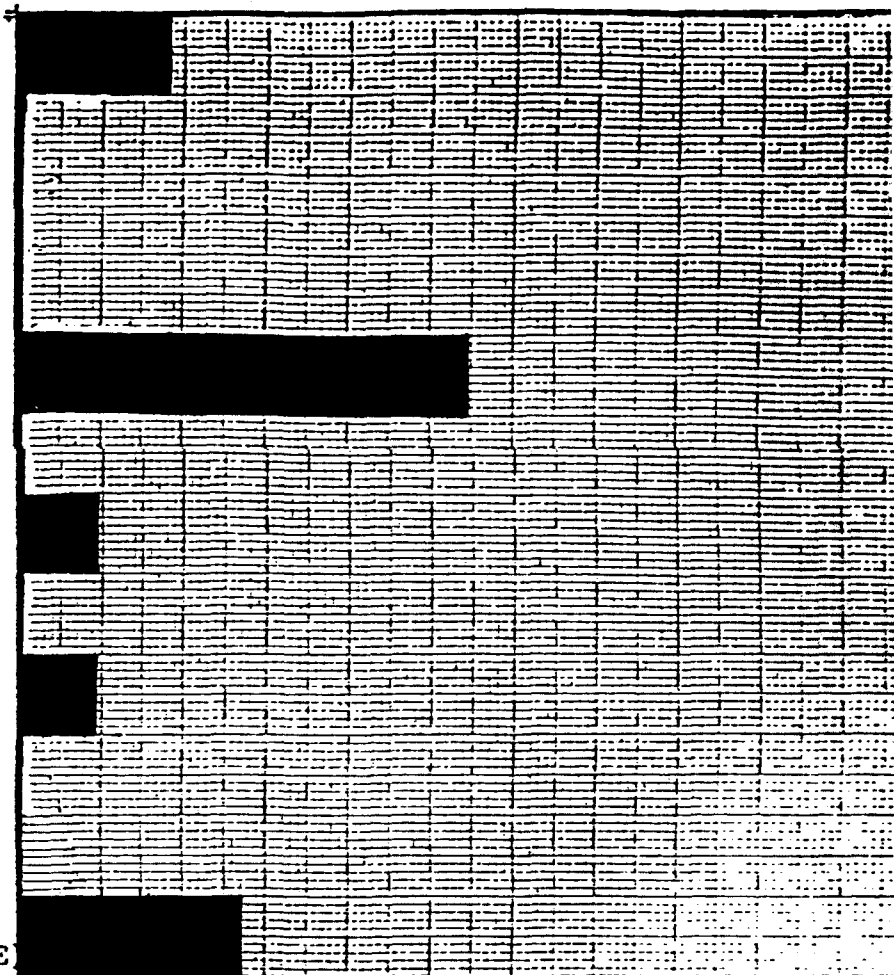
LA BOLA

EL CANUT

EL BARRON

PELOTA VALENCIANA (TRINQUETE)

PELOTA VALENCIANA (EN LA CALLE)



LA HOYA DE BUÑOL.

VOLTA A PEU	2	18'18
TRAVESIAS A NADO	-	-
BARCAS ALBUFERENCAS	-	-
RIÑAS DE GALLOS	-	-
COLOMBICULTURA	6	54'54
CORREGUDES DE JOIES	-	-
TIRO Y ARRASTRE	1	9'09
LA BOLA	-	-
EL CANUT	1	9'09
EL BARRON	-	-
PELOTA VALENCIANA (TRINQUETE)	-	-
PELOTA VALENCIANA (EN LA CALLE)	3	27'27

VOLTA A PEU

TRAVESIAS A NADO

BARCAS ALBUFERENCAS

RIÑAS DE GALLOS

COLOMBICULTURA

CORREGUDES DE JOIES

TIRO Y ARRASTRE

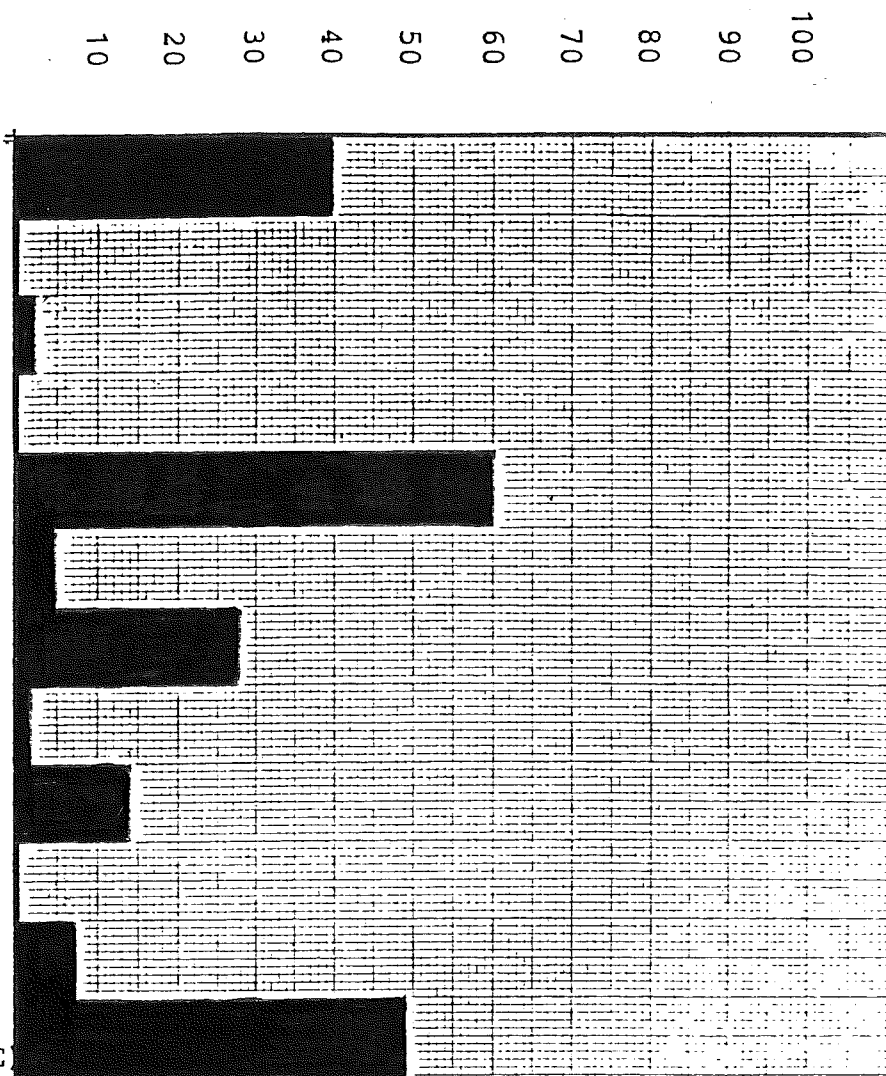
LA BOLA

EL CANUT

EL BARRON

PELOTA VALENCIANA (TRINQUETE)

PELOTA VALENCIANA (EN LA CALLE)

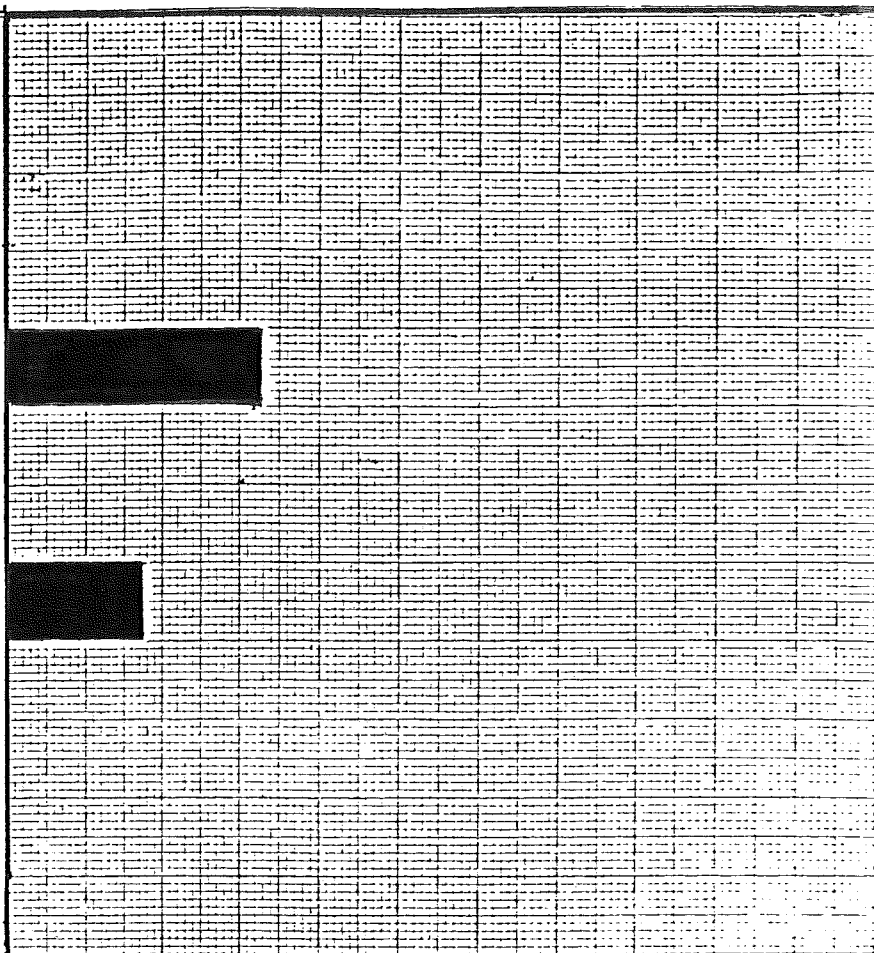


L'HORTA.

VOLTA A PEU	17	39'53
TRAVESIAS A NADO	-	-
BARCAS ALBUFERENCAS	1	2'33
RIÑAS DE GALLOS	-	-
COLOMBICULTURA	26	60'47
CORREGUDES DE JOIES	2	4'65
TIRO Y ARRASTRE	12	27'91
LA BOLA	1	2'33
EL CANUT	6	13'95
EL BARRON	-	-
PELOTA VALENCIANA (TRINQUETE)	3	6'98
PELOTA VALENCIANA (EN LA CALLE)	21	48'84

100
90
80
70
60
50
40
30
20
10

VOLTA A PEU
TRAVESIAS A NADO
BARCAS ALBUFERENCAS
RIÑAS DE GALLOS
COLOMBICULTURA
CORREGUDES DE JOIES
TIRO Y ARRASTRE
LA BOLA
EL CANUT
EL BARRON
PELOTA VALENCIANA (TRINQUETE)
PELOTA VALENCIANA (EN LA CALLE)



EL VALLE DE AYORA-COFRENTES.

VOLTA A PEU	-	-
TRAVESIAS A NADO	-	-
BARCAS ALBUFERENCAS	-	-
RIÑAS DE GALLOS	-	-
COLOMBICULTURA	2	33'33
CORREGUDES DE JOIES	-	-
TIRO Y ARRASTRE	-	-
LA BOLA	1	16'67
EL CANUT	-	-
EL BARRON	-	-
PELOTA VALENCIANA (TRINQUETE)	-	-
PELOTA VALENCIANA (EN LA CALLE)	-	-

VOLTA A PEU

TRAVESIAS A NADO

BARCAS ALBUFERENCAS

RIÑAS DE GALLOS

COLOMBICULTURA

CORREGUDES DE JOIES

TIRO Y ARRASTRE

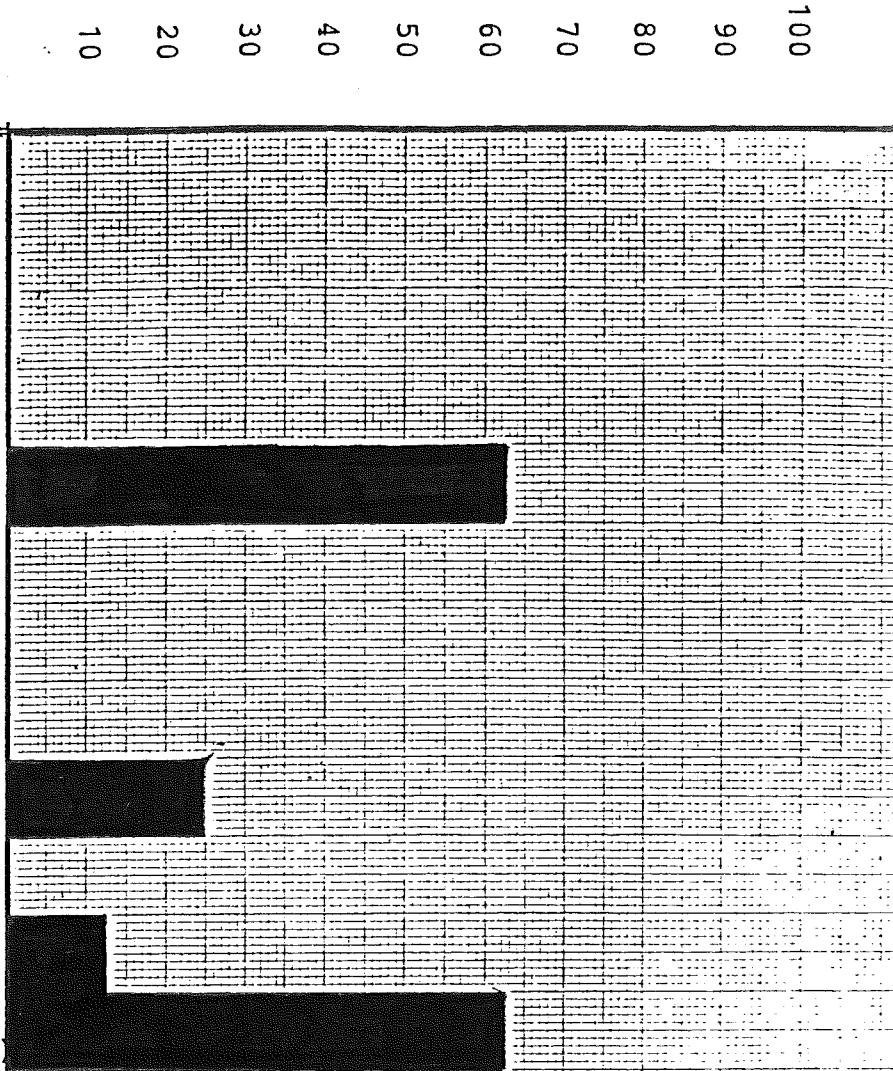
LA BOLA

EL CANUT

EL BARRON

PELOTA VALENCIANA (TRINQUETE)

PELOTA VALENCIANA (EN LA CALLE)

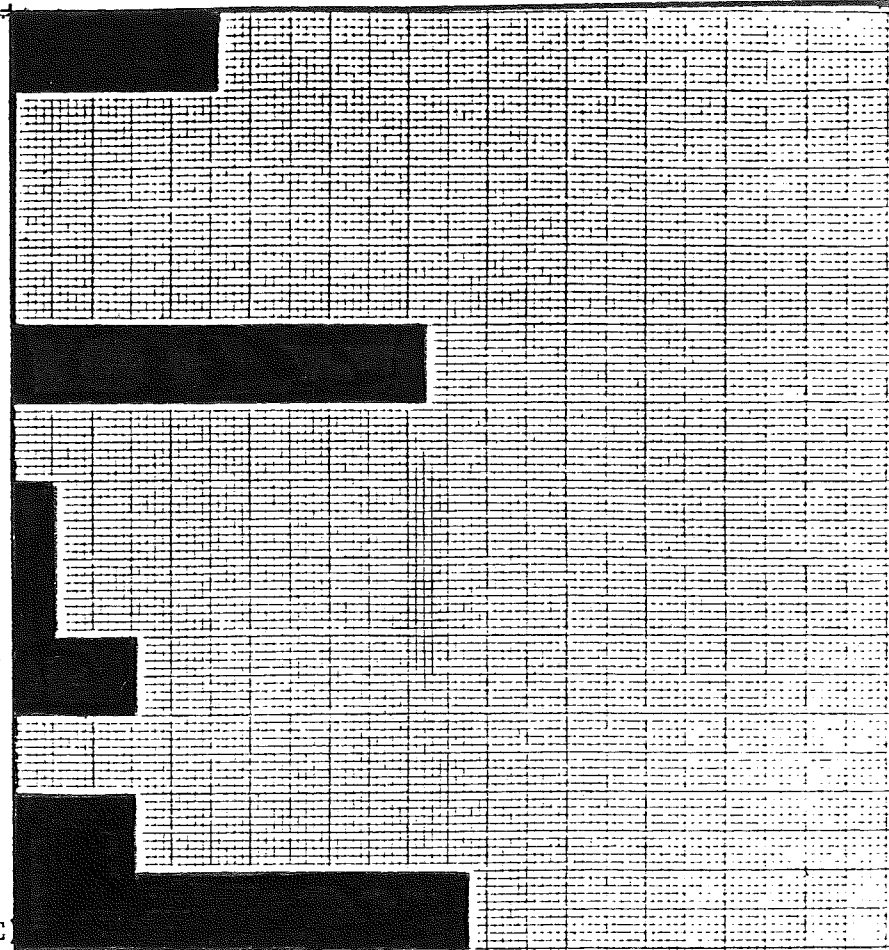


LA CANAL DE NAVARRÉS.

VOLTA A PEU	-	-
TRAVESIAS A NADO	-	-
BARCAS ALBUFERENCAS	-	-
RIÑAS DE GALLOS	-	-
COLOMBICULTURA	5	62'50
CORREGUDES DE JOIES	-	-
TIRO Y ARRASTRE	-	-
LA BOLA	-	-
EL CANUT	2	25'00
EL BARRON	-	-
PELOTA VALENCIANA (TRINQUETE)	1	12'50
PELOTA VALENCIANA (EN LA CALLE)	5	62'50

100
90
80
70
60
50
40
30
20
10

VOLTA A PEU
TRAVESIAS A NADO
BARCAS ALBUFERENCAS
RIÑAS DE GALLOS
COLOMBICULTURA
CORREGUDES DE JOIES
TIRO Y ARRASTRE
LA BOLA
EL CANUT
EL BARRON
PELOTA VALENCIANA (TRINQUETE)
PELOTA VALENCIANA (EN LA CALLE)



LA COSTERA.

VOLTA A PEU	5	26'32
TRAVESIAS A NADO	-	-
BARCAS ALBUFERENCAS	-	-
RIÑAS DE GALLOS	-	-
COLOMBICULTURA	10	52'63
CORREGUDES DE JOIES	-	-
TIRO Y ARRASTRE	1	5'26
LA BOLA	1	5'26
EL CANUT	3	15'79
EL BARRON	-	-
PELOTA VALENCIANA (TRINQUETE)	3	15'79
PELOTA VALENCIANA (EN LA CALLE)	11	57'89

100
90
80
70
60
50
40
30
20
10

VOLTA A PEU

TRAVESIAS A NADO

BARCAS ALBUFERENCAS

RIÑAS DE GALLOS

COLOMBICULTURA

CORREGUDES DE JOIES

TIRO Y ARRASTRE

LA BOLA

EL CANUT

EL BARRON

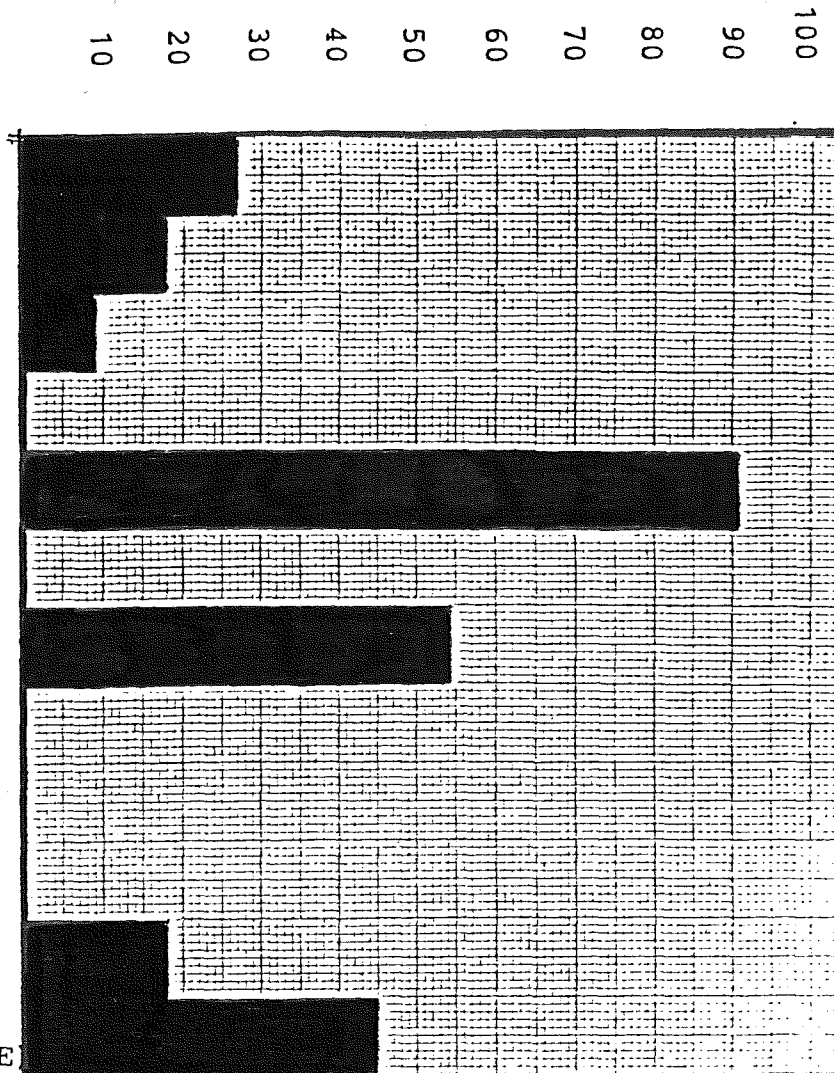
PELOTA VALENCIANA (TRINQUETE)

PELOTA VALENCIANA (EN LA CALLE)

LA RIBERA ALTA.

VOLTA A PEU	5	14'71
TRAVESIAS A NADO	-	-
BARCAS ALBUFERENCAS	-	-
RIÑAS DE GALLOS	1	2'94
COLOMBICULTURA	20	58'82
CORREGUDES DE JOIES	-	-
TIRO Y ARRASTRE	8	23'53
LA BOLA	1	2'94
EL CANUT	4	11'76
EL BARRON	-	-
PELOTA VALENCIANA (TRINQUETE)	7	20'59
PELOTA VALENCIANA (EN LA CALLE)	13	38'24

VOLTA A PEU
 TRAVESIAS A NADO
 BARCAS ALBUFERENCAS
 RIÑAS DE GALLOS
 COLOMBICULTURA
 CORREGUDES DE JOIES
 TIRO Y ARRASTRE
 LA BOLA
 EL CANUT
 EL BARRON
 PELOTA VALENCIANA (TRINQUETE)
 PELOTA VALENCIANA (EN LA CALLE)



LA RIBERA BAIXA.

VOLTA A PEU	3	27'27
TRAVESIAS A NADO	2	18'18
BARCAS ALBUFERENCAS	1	9'09
RIÑAS DE GALLOS	-	-
COLOMBICULTURA	10	90'91
CORREGUDES DE JOIES	-	-
TIRO Y ARRASTRE	6	54'55
LA BOLA	-	-
EL CANUT	-	-
EL BARRON	-	-
PELOTA VALENCIANA (TRINQUETE)	2	18'18
PELOTA VALENCIANA (EN LA CALLE)	5	45'45

100
90
80
70
60
50
40
30
20
10

VOLTA A PEU

TRAVESIAS A NADO

BARCAS ALBUFERENCAS

RIÑAS DE GALLOS

COLOMBICULTURA

CORREGUDES DE JOIES

TIRO Y ARRASTRE

LA BOLA

EL CANUT

EL BARRON

PELOTA VALENCIANA (TRINQUETE)

PELOTA VALENCIANA (EN LA CALLE)

LA VALL D'ALBAIDA.

VOLTA A PEU	2	5'88
TRAVESIAS A NADO	-	-
BARCAS ALBUFERENCAS	-	-
RIÑAS DE GALLOS	-	-
COLOMBICULTURA	13	38'24
CORREGUDES DE JOIES	-	-
TIRO Y ARRASTRE	-	-
LA BOLA	-	-
EL CANUT	3	8'82
EL BARRON	-	-
PELOTA VALENCIANA (TRINQUETE)	1	2'94
PELOTA VALENCIANA (EN LA CALLE)	19	55'88

COMENTARIOS DE LOS GRAFICOS

Gráfico nº 1

La primera consideración destacable es que para ser una encuesta realizada por correspondencia he conseguido un nivel de respuestas muy superior al que los expertos dan como normal.

Hay dos causas que pueden justificar el hecho, el primero es el haber contado con la colaboración de un organismo oficial "La Consellería de Cultura" y el segundo el haber remitido por segunda vez el cuestionario a aquellos municipios que no respondieron en un tiempo prudencial.

Las comarcas que dan índices muy por debajo de la media provincial son por orden decreciente.

- Los Serranos	50'00 %
- El camp del Turia	43'75 %
- El Rincón de Ademuz	42'86 %

Las explicaciones que considero se pueden dar a este fenómeno observado deben ser las siguientes:

La comarca de "Los Serranos" esta constituida por un total de 18 municipios lo que en principio no parece justificar la escasez de las respuestas, pero considerando que es una comarca integrada en su totalidad por localidades castellano-parlantes parece razonable que dado el origen aragones de sus habitantes, no se hayan enraizado lo suficiente los depoter tipicamente valencianos. Esta suposición, tiene en cierto modo confirmación al observar el hecho de que se practique el tiro del barrón, deporte de ascendencia vasco aragonesa.

La comarca del Camp del Turia integrada por 16 municipios es de características muy similares a la anteriormente descrita y como se puede observar en el plano mapa de la página 17 contigua geográficamente a la anteriormente des

crita por lo que lo expuesto para la comarca de los Serranos también podría ser válido para esta.

Finalmente, el Rincón de Ademuz, es un enclave territorial incrustado en la provincia de Teruel y limítrofe con la de Cuenca, inmediato pero aun más distante que las dos comarcas anteriormente citadas por lo que parecen obvias las razones que puedan existir para que no se practiquen allí los deportes autóctonos y los juegos tradicionales valencianos. A esto, hay que añadir que esta comarca está integrada por 7 municipios lo que justifica aún más el porcentaje obtenido.

Por último y como circunstancia generalizable cabe destacar que no siendo los municipios más ricos de la provincia, su estructura burocrática y deportiva tampoco sea la mejor y la falta de respuesta se deba o bien a problemas administrativos o de instalaciones.

No obstante el averiguar el porque de estas suposiciones podría ser motivo de otro estudio y solamente he pretendido establecer unas hipótesis.

En cuanto a la distribución general de la práctica de los distintos deportes cabe destacar según se deduce del

Gráfico nº 2

En 12 de las comarcas de las 14 que integran la Provincia de Valencia el deporte más practicado (el que ocupa el nº 1 en los correspondientes cuadros de porcentajes) es la "colombicultura".

La "Pelota Valenciana" jugada en la calle, se encuentra clasificada ente 1º y 2º puesto en 10 comarcas lo que a todas luces la significa como el 2º deporte en cuanto a aceptación o practica se refiere.

Las "voltas a peu" ocupan el 3º puesto en el rango ordenador en cuanto a municipios en que se practica, situándose inmediatamente después el Tiro y Arrastre, el canut y la pelota valenciana jugada en trinquete con ligerísimas diferencias porcentuales.

Después de estas actividades y con gran diferencia con respecto a los citados, pero con escasas diferencias entre ellos mismos, se colocarían las "corregudes de joies", y la bola en 7º lugar, las "travesías a nado" en 9º, las "barcas albuferencas" y las "peleas de gallos" en 10º y por último el "lanzamiento del barrón".

La posibilidad de explicar el porque hay deportes o juegos populares que se practican en porcentajes muy por debajo de los demás no resulta tan sencillo con la excepción de algunos como las "travesías a nado" y "las barcas albuferencas" en los que la explicación obviamente es la de que solo los municipios ribereños de los cauces de los ríos Turia y Júcar hacen posible la práctica del 1º mientras que los escasos núcleos de población circundantes a la laguna de la Albufera pueden practicar el segundo.

Si tenemos en cuenta que el número de municipios que reúnen estas condiciones es bajísimo considerados en el conjunto de los de la provincia tendremos la explicación de la escasa representación obtenida a nivel general, siendo por el contrario significativo el porcentaje obtenido si se considera solo dentro de sus comarcas correspondientes.

La explicación pertinente al caso de las "Corregudes de Joies" puede ser la paulatina desaparición de los caballos y sobre todo la de aquellas que se destinaban a monturas hoy sustituidos por flamantes vehículos. Así pues la falta de caballos que reúnan características propias para las carreras hace que este deporte esté en vías de desaparición, contando con la gran colaboración de los propietarios de los escasos caballos no óptimos para esta actividad como

único medio para mantener este deporte tradicional.

El caso de "Las riñas de gallos", "La bola" y el "Tiro del Barrón", las explicaciones apriori no son generalizables, ni existe una razón de tipo evolucionista que aparentemente sea la causa del escaso desarrollo actual de estas actividades.

"La Bola" y "El Barrón", siendo deportes que no exigen ni instalaciones ni otros medios especiales, parece que deberían de ocupar posiciones más altas en cuanto al porcentaje de práctica.

Es significativo el hecho de que los 5 deportes más practicados no necesiten de unas instalaciones de construcción especial o costosa siendo el trinquete (6º lugar) el único recinto que junto con las galleras necesitarían un plan de promoción de instalaciones.

¿ Es esta la razón por la que las peleas de gallos figuran en penúltimo lugar de entre las actividades enumeradas ?. Había que extenderse en el estudio sobre los pueblos de origen de los criadores de gallos para comprobar si todos ellos se localizan en las localidades donde hay reñidores para llegar al fondo de la cuestión.

VOLTA A PEU

1.- ORIGEN. ANTECEDENTES HISTORICOS.

En el Siglo XIII a raíz de la Reconquista, D. Jaime I cita a los corredores en sus " Repartimientos " y les llama " Troters " pero hay constancia de que antes de este hecho, había corredores sirviendo a monarcas y a la Corte.

El corredor fue como un servidor más de aquella sociedad valenciana que floreció en lo cultural, económico y mercantil. Cursaba diferentes despachos y mensajes de una a otra parte, poniendo en comunicación a personas o entidades separadas por la distancia. En la Corte estaban a las órdenes del Canciller escribano de la Curia, o del Secretario, tenían un salario y comían en Palacio con los demás servidores, excepto si eran moros o judíos que lo hacían fuera.

Llevaban una " bustia " o escarcela (especie de valija) donde metían el correo. Surgió el cargo de Hostes o proveedor de cursores, que tenían en su nómina a varios de estos troteros para proveer cuando fuera necesario a quién le solicitara un servicio. En valenciano se le llamó " CORREGUER ".

Eran héroes anónimos de un atletismo profesional. Cuando el sitio de la ciudad de Perpignan por los franceses, El Rey mandó a su " home de peu " para pedir a Valencia: caballos, gentes de armas, municiones y dineros. Este vino en ocho días con la noticia. Al prolongarse el asedio, se estableció un servicio de correos por relevos, en el que las postas se encontraban en Valencia, Cabanes, Tortosa, Tarragona, Barcelona...

Un viaje de ocho días, equivalía a cobrar noventa sueldos, lo que al cambio actual serían 15 pesetas. El llevar un mensaje de Valencia a Barcelona valía 55 sueldos, es decir unas 9 pesetas.

Algunos de aquellos corredores, llegaban a hacer distancias más largas, así por ejemplo, los que estaban al servicio de los mercaderes florentinos establecidos en Valencia y que allá por el 1.472 llevaban mensajes a Italia por este procedimiento. De entre estos especialistas, adquirieron gran renombre los troteros de Albania.

En 1.475, se reguló el servicio Valencia-Barcelona con dos correos semanales que tardaban dos días y medio. En 1.479, cuando Fernando el Católico estaba en Trujillo, el correo tardó siete días en llevarle las noticias y en 1.480 cuando el mismo Rey Fernando estaba sitiado en Baza, un famoso trotero francés llamado Gualter, fué de Valencia a Baza en ocho días, descansó cuatro jornadas y volvió con su mensaje en ocho más. Otro andador notable de la época, Bustamante, vino en ocho días de Granada a Valencia para dar la buena nueva de la victoria. Venían a cubrir unos 60 Km. diarios, verdaderos marathones.

Se establecieron tarifas como estas:

- Por la Posta que consistia en hacer una legua por hora (la legua tenía 5.500 m.)
Es decir, 24 leguas diarias.
- A las 20 que significaba hacer 20 leguas en 24 horas
- A las 15 que significaba hacer 15 leguas en 24 horas
- A las 10 que significaba hacer 10 leguas en 24 horas.

A esta última modalidad se denominaba también de " placer " o " despacio ".

Del mismo modo se tarifaba si eran solo " yentes " o también " vinientes ", es decir si regresaban con mensaje o volvían sin prisa. De Valencia a Génova había 200 leguas y de Valencia a Roma 300.

A veces en la tarifa se especificaba además si el corredor tenía que ir " tomando leguas " es decir, preguntando o indagando cuidadosamente el sitio donde podía

hallarse el destinatario. En otras ocasiones, solo estaba obligado a correr de " sol a sol" ... etc.

Surgieron paralelamente a estos troteros (regulados por las ordenanzas) unos intrusos llamados " tragineros " que hacían la misma función pero con cautela y secreto, para negocios privados o dar mensajes a mercaderes, algunos con noticias de la marcha de la guerra, por lo que a veces los comerciantes sabían los reveses o fortunas de la batalla antes que el propio Rey o la corte.

Los correos reales, iban provistos de una cédula en que se ordenaba " a los juristas y jurados de las villas y lugares por donde pasaba que le den y hagan dar todo el favor que pidieran para que con más facilidad haga su viaje.

También se tarifaba si la jornada era ordinaria o extraordinaria (correr de noche). Una hazaña notable de la época fue la de Pedro Vegas, que en 1.484 vino de Victoria a Valencia en 7 días y 18 horas, para anunciar la convocatoria de Cortes. Pensamos en la dificultad de su misión, ya que los caminos por donde pasaban eran de los llamados de " herradura ".

El trotero, podía tener privilegios como el de ser concejal, estar libre de la leva de quintas, alojamiento gratis y una pensión para la vejez. Por contra los peligros eran muchos: muerte, apuñalamiento al pasar por caminos solitarios, o exponerse a calamidades, pues a veces cruzaban pueblos con epidemias de peste, y al llegar a su destino, veían como les quemaban todas sus ropas, mensajes etc respetando solo el del sello real, que era sumergido en vinagre durante tres días.

2. LOS ELEMENTOS MATERIALES.

Por ser la de " correr " una de las actividades

físicas consideradas como más sencilla, diré simplemente, que a todo aquel que corre, se le llama " corredor ". De su preparación y entrenamiento para realizar una buena carrera no voy a ocuparme aquí, dado que todo ello se condiciona por las necesidades y cualidades personales de cada uno de ellos y sobre todo teniendo en cuenta que es uno de los deportes individuales por excelencia y por tanto por esta razón y por lo anteriormente expuesto, imposible de aplicar una preparación común.

2.1.- EL TERRENO DE JUEGO.

El llamado terreno de juego que he reseñado en otros capítulos, no es ni más ni menos que aquel circuito marcado por los encargados de la organización, bien dentro del casco urbano o fuera del mismo. Es válido cualquier terreno y las distancias a recorrer varían, dependiendo unas veces de las categorías (en este caso se respetan normalmente las establecidas por la Real Federación Española de Atletismo R.F.E.A.) y otras veces se les da un carácter meramente popular por lo que la distancia y el recorrido es igual para todos los participantes.

2.2.- EL UNIFORME.

Al igual que en el punto anterior y por la misma razón de " popularidad ", los uniformes son de lo más variado y variopinto, siendo lo único destacable el que en multitud de ocasiones no se ajusta por sus características al más recomendable (calzado inadecuado etc ...).

3. LA ESTRUCTURA INTERNA DEL JUEGO.

3.1.- DESARROLLO Y REGLAMENTO.

Por ser este un deporte, encuadrado dentro del Atletismo, en su modalidad de Campo a través, me limitaré a comentar que todas sus normas de competición y reglamen

tación estan sujetas a las dictadas por la R.F.E.A., en su capítulo correspondiente.

Se trata de recorrer en el menor tiempo posible, la distancia que configure el recorrido. El primer corredor que cruce la línea de meta será el vencedor, estableciéndose una clasificación de puestos con sus tiempos correspondientes, en las distintas categorías establecidas "a priori."

3.2.- LOS JUECES.

En este tipo de actividades o al menos en las más destacadas de las competiciones que se celebran, suelen ser del Colegio de Jueces de la Federación de Atletismo por la razón anteriormente citada, no obstante y dado el caracter de estas pruebas y la transcendencia de los resultados, tanto los que controlan las anomalías que se puedan cometer durante el recorrido como los que establecen la clasificación final, en muchos de los casos son profanos en la materia que no cuentan más que con su buena voluntad para desarrollar esta función por lo que en más de una ocasión surgen problemas.

4.- LA ORGANIZACION.

Debido al gran auge que ultimamente están adquiriendo este tipo de carreras, la organización esta a cargo del Comité de Festejos de la población en caso de que se efectúen durante las fiestas locales o de las diferentes asociaciones deportivas en colaboración con la F.V.A. si ya han adquirido un carácter permanente y se realizan todos los años.

TRAVESIAS A NADO

1.- ORIGEN. ANTECEDENTES HISTORICOS.

Quiero hacer una especial mención al hablar de estas "travesias a nado" por que a pesar de mis esfuerzos me ha sido casi imposible obtener datos sobre las mismas tanto en lo referente a su origen como a su realización.

A pesar de la escasa información obtenida, voy a caer en la tentación de mantener la unidad de exposición en distintos puntos aún a sabiendas de que la impresión pueda parecer pobre.

Cronológicamente hablando no es posible establecer unos orígenes concretos, no ocurriendo lo mismo a la hora de fijar sus antecedentes históricos que no son difíciles de adivinar puesto que además de tener la natación el sentido práctico de la supervivencia en el medio acuático, lo normal es que se suscitaran porfías entre los más duchos nadadores.

2.- LOS ELEMENTOS MATERIALES.

En este caso concreto más que hablar de los elementos materiales, hay que citar los medios naturales por ser estas las únicas instalaciones existentes tiempo atrás y que se reducían a los ríos Turia y Segura por lo que a nuestra provincia se refiere.

2.1.- EL TERRENO DE JUEGO

En la localidad de Sueca situada en la ribera del mencionado río Jucar, se establecía un recorrido de varios Kilómetros que los participantes debían de cubrir nadando por las aguas del mismo. La salida se daba en el puente de Riola, participando grupos de nadadores fundamentalmente lo cales que integraban incluso las mujeres.

3.- ESTRUCTURA INTERNA DEL JUEGO.

3.1.- DESARROLLO Y REGLAMENTO

Al igual que ocurre con la modalidad anteriormente expuesta (les voltes a peu) por la coincidencia de las actividades a realizar, los reglamentos y desarrollo de las competiciones de este tipo se sujetan a las disposiciones de la Federación Española correspondiente, en este caso la de Natación (F.E.N.) para otros tipos de travesías que se celebran en lagos y puertos.

4.- LA ORGANIZACION.

Dejaron de practicarse entre los años 67 y 68 y el motivo fundamental ha sido la imposibilidad de nadar en las aguas de los ríos por contaminación de los mismos, así como la disminución notable de sus caudales.

Se solían realizar estas actividades con motivo de las fiestas que coincidían con la recolección del arroz en el caso de la ciudad de Sueca y en las fiestas patronales en otros municipios como por ejemplo Alcira o Cullera.

BARCAS ALBUFERENCAS.

1.- ORIGEN. ANTECEDENTES HISTORICOS.

Empezaron a practicarse las carreras de barcas albuferencas con una finalidad meramente práctica. Como su nombre indica, se realizaban en la Albufera: Catarroja, Silla y El Palmar. Se trataba de llegar el primero a Lonja o al Molino, bien para vender primero el pescado, bien para elegir el mejor lugar para moler el arroz, respectivamente. Los primeros datos encontrados se remontan al año 1.800 y fue precisamente en el Palmar con un solo día de antelación a Catarroja.

Como consecuencia de la aparición de los motores en las embarcaciones, estas carreras fueron dejando de practicarse poco a poco hasta su total desaparición, hasta hace cuatro años, en que se han incluido en el programa de festejos de la localidad de Catarroja, donde se les están dando un gran empuje para su práctica de nuevo.

2.- LOS ELEMENTOS MATERIALES.

2.1.- LAS BARCAS.

Dentro de las mencionadas carreras existen dos tipos de modalidades, dependiendo de si la embarcación es movida con "pertxa" o "a vela". (fotos nº 1 y 2)

En ambos casos la "barqueta", denominación de la barca típica de la Albufera, tiene el mismo diseño y su diferencia está en las dimensiones.

Están construidas con madera de Suecia y de pino, y llevan una serie de piezas en su interior que son de madera de olivo. Como característica especial presentan -- una quilla completamente plana. (foto nº 3)

"Barqueta pertxa"

Mide 4'90 metros de largo y pesa aproximadamen

te 120 kilos.

Es movida por una sola persona que va de pie en cima de la "barqueta" traccionando con la llamada "pertxa", hecha de madera de chopo con una longitud de 4 metros. En cada uno de sus extremos termina con una pieza a forma de horquilla, "forqueta", que es de palo de naranjo.

"Barquet a vela"

Mide de 1'5 a 2 metros más que la utilizada con la "pertxa". En su parte más cercana a la proa lleva un --- puente con un agujero (premola) en donde se mete el palo mayor. Este mide 4 metros y está cruzado por una pertxa larga llamada "antena" que mide también 4 metros. Ambas sujetan la vela que tiene forma triangular y se adapta a la disposición de los mismos. Foto nº 4

2.2.- EL TERRENO DE JUEGO.

Las carreras se realizan en las aguas de la Albufera, en los canales que existen en la misma.

3.- ESTRUCTURA INTERNA DEL JUEGO.

3.1.- DESARROLLO Y REGLAMENTO.

Como ya me he referido anteriormente al hablar de los orígenes de dichas carreras, se trata de recorrer en el menor tiempo posible, cada participante con su barqueta, el canal asignado para tal fin que aproximadamente tiene -- una media de 2km.

Las normas de competición son variadas, dependiendo del nivel del agua del canal en donde se realizan.

Si el nivel es alto la competición adquiere mucha más belleza y emoción. Los participantes salen de 5 en 5 y es ganador el primero que atraviese la línea de llegada.

Si por el contrario el nivel de las aguas es bajo, la competición se efectuará de uno en uno y se cronometrará el tiempo invertido en el recorrido. Para ello se uti

lizarán dos cronómetros que estarán situados respectivamente en las líneas de salida y llegada.

Se establece un tiempo de cinco minutos entre la salida de una barqueta y la siguiente.

4.- LA ORGANIZACION.

Es puramente popular como en casi todos los deportes. En el caso concreto de la localidad de Catarroja, se debe al entusiasmo de los miembros de la Falla Rambleta, que desinteresadamente están dando un gran empuje al resurgir de este deporte tan característico de la provincia.

ANEXO FOTO Nº 1



ANEXO FOTO Nº 2



ANEXO FOTO Nº 3



ANEXO FOTO Nº 4



PELEAS DE GALLOS

1.- ORIGEN. ANTECEDENTES HISTORICOS.

Posiblemente los primeros gallos llegados a nuestra patria los trajeron los griegos, a la vez que fueron fundando colonias y más colonias a lo largo de las Costas del Mediterráneo. En Grecia había una verdadera pasión por las peleas de gallos. Se cuenta que en Atenas existía una ley que obligaba a celebrar cada año, una buena pelea de gallos para conmemorar aquella famosa alusión, en la que según cuentan, Temístocles va a expulsar a los ciudadanos de Atenas en la batalla de Salamina, llevándoles a luchar hasta dejarse la piel, como hacen en su momento una pareja de gallos en una pelea.

Las peleas de gallos en Grecia, además de ser un entrenamiento y constituir un deporte apasionante, cumplían también una misión didáctica y educativa. Se obligaba a los jóvenes a asistir a ellas y así aprendían como debían de luchar, llegada la ocasión, contra cualquier enemigo que se les pusiera por delante.

Roma, más tarde, va a interesarse también por las peleas de gallos.

Por lo que a España respecta fueron en Andalucía y las comarcas del Mediterráneo, desde Murcia hasta Barcelona, donde va a haber los mejores criadores de gallos y desde allí se enviaban a las capitales del Imperio los mejores ejemplares utilizados en las peleas que se realizaban en Roma.

Desde los tiempos de los Romanos, lo único que podemos decir, es que la afición comienza a resurgir allá por el siglo XVII. Unos dicen que se inicia en Méjico y de allí pasa a Francia, Inglaterra y otros países Europeos. Otros aseguran que fue desde Filipinas, lugar en que precisamente los españoles habíamos implantado esta afición, desde donde pasa a Méjico primero y después a la América Central y del Sur.

En España, hoy en día, existe una gran afición y un buen número de amantes e implicados en las peleas de gallos.

Carcagente, en Valencia, es uno de los lugares más representativos y que posee mayor tradición histórica. Se le asigna una afición de más de 300 años de antigüedad.

¿Llegaría la afición en las caravanas que venían a Carcagente a por seda? ¿Existía de antes?. No se sabe a ciencia cierta. En el año 1.837 se inauguró el primer Circo Gallístico en la calle del Hospital, pero esto no quiere decir que no se hicieran peleas de gallos en algunos lugares particulares.

A partir de entonces empiezan a inaugurarse diversas galleras, en 1842 y 1843 se abren sendos Circos Gallísticos. La actual "Gallera" de Carcagente es una de las mejores que hay en España.

2.- LOS ELEMENTOS MATERIALES.

2.1.- EL GALLO DE BREGA.

En España tenemos todavía una raza mítica de gallos que se llaman "Urogallos", perdidos por las montañas de Galicia y por la cordillera Cantábrica. Parece ser que este gallo salvaje comienza a ser domesticado por el hombre allá por el neolítico. De él se deriva el "gallo de Brega" variedad preparada, seleccionada y destinada por el hombre para tal fin. Parece ser que es un producto de cruces y también se dice que es el mismo gallo que denominaban gallo salvaje de la India.

Un auténtico gallo de Brega debe poseer las siguientes cualidades morfológicas:

- Cuerpo bien plantado y de forma ovalada.

- Pecho y piernas casi en línea vertical.
- Pico potente y bien curvado
- Arcos superciliares prominentes
- Buena estatura
- Plumaje no demasiado abundante, pero eso sí, bien ceñido al cuerpo.

Si además de estas condiciones son ágiles, fuertes, tienen reflejos excepcionales y alguna que otra buena cualidad como por ejemplo espíritu combativo y buenos espolones con que manifestarlo, tendremos la estampa de un auténtico "gallo de brega".

Nada más salir el pollo del huevo, ya suele manifestar en alguna manera sus inclinaciones belicosas. Pero es alrededor de los 6 meses cuando se le hace un genio tan arisco que no hay quien los aguante. Una magulladura inesperada, los pone tan furiosos que dan rabiosamente picotazos a todo aquel que se le ponga por delante; ha llegado el momento de separar los de los demás.

El preparador estará observándoles a toda hora y cuando alcanzan la edad de 9 ó 10 meses, les ordena la vida. Comienza por racionarles la comida: poca y espaciada. Cada 24 ó 25 horas, un puñadito de trigo medido con una tacita, para no pasarse, y alguna que otra ración de carne picada. Vitaminas cuando el preparador crea que les hace falta.

Se les dará de beber una vez después de comer, y cuando ya están bastante fornidos, se le prueba para ver que pasa.

En esta primera prueba ya se ve lo que puede dar de sí un gallo de brega. La prueba consiste en enfrentarlos con gallos de su peso y tiempo, en el circo elemental que suele haber en el propio gallinero.

Con el fin de eliminar la poca grasa que puedan te

ner, se les saca a pasear una media hora diaria. Para robustecerles la piel, se les friegan con alcohol rebajado unos días y otros con zumo de lima.

Se les pasa revista todos los días. Pico y espolones merecen una atención especial, pues el largo de estos es el que le da al animal la categoría de pollo o gallo.- aunque esto es un poco convencional, pues un gallo puede estar camuflado y considerarse pollo con un buen afeitado de espolones.

Los gallos pelean cuando tienen de 1 año para arriba, y lo suelen hacer 4 ó 5 veces en una temporada. El gallo que pelea durante 5 años es un "súper".

Al terminar cada pelea se "rocía" (baña) al gallo 2 veces al día, con una mezcla de agua y de coñac en un 50% y alcohol en un 15%.

Después del combate si alguno no sirve para seguir peleando, se utilizará de semental, y en caso de que no sirva tampoco para este menester, quedará como "Mono", es decir, para utilizarlo para entrenar a los demás.

2.2.- EL TERRENO DE JUEGO. " LA GALLERA".

Se llama "Gallera" al lugar donde se celebran las peleas y donde se va a ver como se pelean los gallos.

Consiste en un espacio cubierto, totalmente redondo, con unas buenas ventanas para que haya mucha luz. En el centro de este anfiteatro hay un espacio circular, el verdadero lugar donde riñen los gallos, de poco más de 2 metros de diámetro, con el suelo protegido por una estera de esparto y todo ello rodeado por una barandilla de hierro de unos 60 cm. de alto, que tiene dos puertas situadas a los extremos de un diámetro del círculo de pelea y alrededor de la cual están dispuestos 20 asientos que ocupan por lo general los

que crían a los gallos.

Del techo cuelga una cadena que coincide exactamente en el centro del círculo, de donde pende una balanza. Esta que sube y baja gracias a unos contrapesos; del extremo de uno de sus brazos cuelga una casilla de planta exagonal donde se pone al animal, cuyo peso, ya manifestado de antemano, se ha de comprobar; del otro cuelga el plato donde se ponen las pesas. Estas que están a cargo del señor presidente de la "Gallera" son 8: la más gruesa es de tres libras; le siguen dos de una libra; una de media libra o seis onzas; una de cuatro onzas; una de dos onzas; una de una onza y otra de 1/2 onza. Diremos que la libra de 12 onzas equivale a 355 gramos y que la onza tiene un peso de 21 gramos y medio, en la "gallera" de Carcagente.

2.3.- LAS APUESTAS.

En la "Gallera" Carcagentina utilizan más el término "postura" o manera de ser puesto aquello que se expone, en este caso concreto, unos dineros.

Apenas comenzada la pelea, suenan estos gritos de un apasionamiento exaltado:

- "Deu duros vaig a X"
Diez duros van a X
- "Cinquanta duros vaig a X si em donen taules".
Cincuenta duros para X si se quedan en tablas.
- "Quaranta duros a que no guanya".
Cuarenta duros a que no gana.

Las apuestas suelen ser de 25, 30, 40 ó 50 duros; son apuestas hechas en caliente. Las expresiones "van" o "va" autentizan y legalizan las apuestas. Todo transcurre con la mayor seriedad y corrección. Y se acepta la suerte...

3.- ESTRUCTURA INTERNA DEL JUEGO.

3.1.- DESARROLLO.

Los Gallos son traídos en unas cajas con forma de maletita, con dos caras de tela y los agujeros correspondientes para que el animal pueda respirar. Allí los traen para ponerlos de uno en uno en las correspondientes casetas que a tal efecto se les ha construido. La llave de dichos compartimentos está en poder del señor Presidente.

De acuerdo con lo establecido en el programa, cada gallero, llegado el momento, entrega al Presidente el gallo que va a pelearse. Este comprueba que los espolones tienen la medida anunciada y lava el cuello y la cabeza del animal con un poco de alcohol para limpiarlo de cualquier preparado que pudiera darle ventaja en la lucha.

A la vista del público y en presencia del señor Presidente, son pesados cada uno de los enemigos en la báscula citada.

Los gallos se colocan en los extremos opuestos del diámetro del circo y de viva voz, el señor Presidente anuncia los posibles defectos de los que se van a pelear, para que estén bien enterados los apostantes. Entonces grita:
- " suelten los gallos - o suelten los pollos " -

Y comienza la pelea. El cronómetro se pone en marcha. Nada más soltarlos, en el medio del circo, se ponen muy ufanos con un poco de arrogancia despectiva. Tan bien plantados ellos, la cabeza bien alta, la mirada desafiante.

Y allá van uno contra otro: bajan la cabeza, alargan el cuello con el pico por delante, aseguran bien las patas sobre el esparto de la estera, agachan las alas para tener en el suelo una buena plataforma desde donde poder dispararse contra el enemigo. Puede ser este, el momento más bonito de la lucha, cuyo interés no decaerá si los contrin-

cantes son de buena sangre. Es una lucha a muerte, árdida, noble, inteligente; una lucha sin trampas ni engaños.

Anuncia el ataque, una fuerte batida de las alas que estallan al aire al mismo tiempo que ayudan a los animales a dar un salto acrobático. Sincronizado con esto, se produce el picotazo tratando de hacer presa en la carne del adversario. El pico le sirve al animal como una garra para sujetar a su enemigo, al mismo tiempo que sirve de punto de mira que utiliza para apuñalar con los espolones la zona sujeta del contrario.

La potencia del ataque se neutraliza con unas buenas porciones de astucia; de "pillería" para decirlo más claro. Un golpe dado en un centro vital puede acabar de una manera fulminante con el enemigo más astuto e inteligente. La "puntilla" o perforación de la caja craneana; el "descar dat" o sección de los nervios del cuello... y otros muchos golpes de similar eficacia.

La pérdida de un ojo no le priva al gallo de poder intervenir en futuras peleas; siempre lo hará con menos facultades combativas que procuraran compensarlo permitiendo que tenga más peso que su contrincante.

3.2.- REGLAMENTO.

Existe el aprobado el 26 de Septiembre de 1.901 en Carcagente por la "Sociedad Nuevo Circo Gallístico". En 1.967 "El Sindicato Nacional de Criadores y Exportadores de Gallos de Pelea y Aves deportivas" publicaba el suyo (Imprenta Renacimiento).

A continuación reproduzco el citado en primer lugar.

Artículo 1º.- Los gallos que han de pelearse estarán en la "Gallera" dos horas antes de la hora asignada para la pelea.

- e) El gallo tuerto tendrá, dos onzas más de peso que su contrincante.
- f) Si siendo tuerto fueran iguales de peso, el tuerto podrá tener los espolones dos milímetros más largos que su adversario.

- Segundo - El contrario de un gallo tuerto tendrá:
Un milímetro o dos menos de espolón o una o dos onzas menos de peso.

- Tercero - Si los dos gallos fueran tuertos se ajustará a las normas anteriores.

- Cuarto - Si los contrincantes tuvieran más de 21 milímetros de espolón, habrá una tolerancia de una onza de peso entre los dos. Si uno de ellos es tuerto, podrá tener dos onzas más de peso que el que no lo es.

Si el peso del gallo pasa de cuatro libras podrán pelearse, sea cual sea el peso de los dos.

Con un escantillón se verificará la medida del espolón, desde la punta de éste hasta la misma caña de la pata del gallo.

El gallo de brega podrá armarse con los espolones de otro gallo, siempre que se pueda ver la base del espolón postizo, por lo general más claro y blando que el resto del espolón.

Las pesas a seguir serán, las de la libra castellana de dieciseis onzas. Queremos hacer constar que la libra castellana tiene 7 onzas de 28'75 gramos cada una; su peso por tanto es de 460 gramos.

La libra valenciana tiene en cambio 12 onzas de 29'5 gramos; su peso es por tanto de 354 gramos que se acercan practicamente a los 355 gramos.

Juez y propietario de cada gallo, comprobarán el peso y la medida de los espolones.

Se rechazará todo gallo enfermo y si tiene alguna enfermedad contagiosa, se le echara fuera del local junto con los gallos que sean del mismo gallinero hasta que estén sanos. La Junta impondrá al propietario la sanción que estime.

Cada gallo reconocido y pesado, será encerrado en un compartimento individual, cuya llave estará en poder del Juez.

Por duplicado y en un impreso hecho a posta, se reseñará cada uno de los gallos, entregando después una copia al propietario del gallo reseñado.

Artículo 2º.- Confeccionadas las listas parciales de los galleros que concurren, el Juez dará a los galleros las copias que les dieron después de reconocer a los gallos.

Con esta copias a la vista y sin la presencia de ningún gallero, hará una lista general donde figurarán concertadas las peleas, dándoles a los galleros o representantes las copias que les pidan y mandando que archiven los originales.

Artículo 3º.- El Juez concertará las peleas teniendo en cuenta:

- Primero - Que los gallos que se han de pelear tengan el mismo peso y la misma medida de espolones. Si no es así procurará:

- a) Si tienen el mismo espolón, que la diferencia de peso no suba a una onza.
- b) A una onza más de peso, corresponde un milímetro más de espolón en el adversario.
- c) A un milímetro más de espolón, corresponde una onza más de peso en el adversario.
- d) Teniendo el mismo peso, se tolera un milímetro de diferencia en la medida de los espolones.

Si celebrada la pelea, el propietario de un gallo sospechara que el contrincante había infringido las disposiciones referentes a espolones, el Juez obligará al propietario del gallo sospechoso a desmenuar los espolones de su gallo, y si fuera cierta la sospecha, perderá la pelea aunque la tuviera ganada.

Las peleas se concertarán entre los gallos que mejor casen en vista, pesos y espolones.

En igualdad de condiciones tendrán preferencia los gallos forasteros.

Todo gallo que de espolón no llegue a los 21 milímetros se considera "pollo", pasando de esta medida se le llama "gallo" o "jaca".

Artículo 4º.- Al gallo que no se le encuentre pareja para pelearse, será retirado por su propietario del lugar donde está encerrado.

Artículo 5º.- Todo gallo impregnado o untado con alguna sustancia que entorpezca el ataque del contrario, perderá la pelea y será expulsado de la "gallera".

Artículo 6º.- Orden de las peleas -- Será establecido por sorteo realizado delante de los propietarios de los gallos, una vez designadas las parejas que se van a pelear. El Juez comunicará a los galleros no presentes en el acto del sorteo, el orden de las peleas.

Sólo el Juez de acuerdo con los galleros podrá cambiar el orden de las peleas.

Los desafíos tienen prioridad sobre las peleas concertadas por lista. Los propietarios de los gallos contrincantes habrán de notificarlo al Juez 10 días antes, así como el número de peleas a verificar.

Artículo 7º.- Preliminares de la Pelea -- Al Juez le corresponde decir a las galleros cuando pueden traer sus gallos para pelearse.

Comprobará delante de todos que si cumplen las condiciones para poder pelearse. Con un papel de fumar que les pasará por la cabeza y el cuello, comprobará que no están untados con ninguna sustancia. Si esto fuera se las aplicará el artículo 5º. Si no se les lavará con alcohol o alguna otra sustancia oportuna.

Artículo 8º.- Realizadas todas estas cosas, el Juez dirá: "suelten los gallos" o "suelten los pollos", según de que se trate.

Los animales serán dejados en medio del círculo por sus propietarios.

La duración de las peleas será de 35' para los pollos y de 30' para los gallos o jacas. En Carcagente la pelea de pollos suele tener una duración de 30'.

Artículo 9º.- Serán "tablas", es decir no habrá ganador ni perdedor, si al transcurrir el tiempo reglamentario, ninguno de los contrincantes ha perdido. También lo será si a lo largo de la pelea hay dos minutos sin atacarse.

El tiempo se contará con un reloj de arena.

Artículo 10º.- Un gallo pierde:

- a) si muere en la pelea.
- b) si canta la gallina
- c) si le huye al adversario a lo largo de 2'.

Si mientras se cuentan estos 2', se cumplieran los 30' o 35' de duración de la pelea, ésta continuará hasta que transcurran estos dos, y si en este tiempo, el gallo perseguido volviera a pelear de nuevo, serán tablas.

- d) Si el propietario del gallo que pierde solicitara "careo" éste será verificado por dos personas designadas por el Juez.
- e) Si el gallo que pierde volviera a picar se continuará la pelea y será descontado de los 2' el tiempo empleado en el "careo".
- f) Se entiende por caída natural, la del gallo o pollo que se aplasta, sin golpe ni empuje por parte del contrario.
- g) No es caída natural, la que tiene lugar por golpe o empuje del contrario, o por golpeado por el ala o por picarse él mismo.
- h) Todo gallo que no se levante del suelo antes de un minuto, contado con reloj de arena, se supone que no se trata de caída natural, pierde la pelea.
- i) Si estando al sol uno de los contendientes y mientras se le cuenta el tiempo, fuera el otro caída natural, y pasando el minuto no se levantara ninguno de los dos, serán tablas.
- j) Si uno de ellos se levantara antes de un minuto, perderá el gallo que se haya dejado caer de caída natural.
- k) Si contando el tiempo por tablas y estando separados los gallos, uno de ellos cayera y no por caída natural, continúan contando el tiempo de las tablas. Si el que va a caer no se planta antes del minuto, pierde la pelea, aunque halla pasado ya el tiempo de las tablas. Si el caído se levanta antes serán tablas.
- l) Si caído el gallo y mientras corre el minuto para que se levante, se cumpliera el tiempo de la pelea, ésta se alargará hasta que pase el mencionado minuto. Si el caído se levantara antes, serán tablas. Si no, pierde.
- 11) Mientras corre el tiempo por tablas, si uno de los gallos cae natural o contra la gallina, pierde.

Artículo 110.- El gallo que se salga del circo, siempre que no cante la gallina, será cogido por el Juez y reintegrado al circo para que siga peleando.

Si de nuevo en el circo, uno de los gallos estuviera sin atacar una vez, será nula la pelea. Si esto fuera pero después de haber pegado tres botes, perderá el gallo huya.

Artículo 12º.- No se podrá entrar en la "gallera", ni en el local de las casillas sin la autorización del Juez. Está también prohibida la entrada de perros, gatos y cualquier otra clase de animales.

Artículo 13º.- Ningún propietario podrá retirar su gallo del lugar de la pelea, sin autorización del Juez, hasta que dé por perdida la pelea.

Artículo 14º.- Para poder entrar al local de las casillas, hará falta la presentación del carnet de socio o propietario.

Artículo 15º.- Se dará toda clase de facilidades a los galleros forasteros.

Artículo 16º.- Tanto los propietarios de los gallos como los que los sueltan, están obligados a acatar la autoridad del Juez en todos aquellos incidentes que puedan ocasionarse en las peleas.

Artículo 17º.- Desobedecer al Juez: significa, perder la pelea, ser expulsado y no poder seguir peleando sus gallos.

Artículo 18º.- El Juez mantendrá el silencio para poder oír al gallo que cante la gallina y que no se resten facultades a los gallos que se estén peleando de oído.

Artículo 19º.- El Juez inspeccionará el lugar de las casillas exigiendo que estén bien limpias y desinfectadas al igual que el lugar destinado a curas, procurando que todo esté en orden.

Artículo 200.- El Juez está autorizado para requerir a la fuerza pública la ayuda que precise para expulsar a los que no respeten alguna de estas disposiciones.

3.3.- LOS ARBITROS.

Para las peleas de gallos se denominará un Juez que se sabrá el reglamento por la punta de los dedos. Representará a la Junta Directiva en todo lo que se refiere a las peleas y sus incidencias. Las decisiones del Juez será acatadas en el acto. La disconformidad con que el Juez falle, se comunicará a la Junta Directiva, por escrito y antes de 24 horas, a partir de las cuales este fallo no admitirá posterior recurso.

4.- ORGANIZACION.

Existe actualmente la "Agrupación Sindical Nacional de Gallos de Pelea y Aves Deportivas", que es la encargada de programar las competiciones nacionales.

Antes de la misma, los Gallos de Pelea pertenecían al Sindicato Nacional de Ganadería.

En Carcagente y previamente a cada competición se realiza lo que se llama: "l'apuntá". Suele tener lugar en el Casino, que es donde desde tiempo inmemorial, han ido a parar siempre los galleros.

Comentadas las incidencias de la última pelea y repartidos a manta los buenos consejos, el Presidente o el que hace su papel, anuncia con la solemnidad propia del caso:

- Caballeros, vamos a cantar.
- Tengo un pollo o un gallo, de tantas libras y tantas onzas- deja caer uno de los galleros-.
- ¿Que arma? ¿Es tuerto o tiene los dos ojos? - Pregunta otro -

Cuando ya lo sabe, acepta o no la pelea con uno de sus gallos con las mismas condiciones.

Y de esta manera se conciertan las peleas a realizar, que se ordenan de mayor a menor peso, y se hacen constar publicamente en una pizarra en el Casino a la vista de todos. Después se divulga en unas hojas impresas y a esperar lo que pase el día de la brega.

COLOMBICULTURA

1.- ORIGEN. ANTECEDENTES HISTORICOS.

Remontándome en sus antecedentes, comenzaré hablando de este deporte por la creación de las primeras sociedades, que sin duda fueron las pioneras de lo que mas tarde se convertiría en el deporte de la Colom**bi**cultura. Del origen y evolución de la "paloma deportiva", elemento fundamental para su practica, trataré en el siguiente apartado respetando el orden establecido.

La constitución de la primera Sociedad se llevó a efecto en Valencia en el año 1.914, con el fin de agrupar en su seno a los aficionados dedicados a la crianza, uso y vuelo de la paloma "buchona". El derecho de asociación en la misma era libre y no obligatorio, pero debido a la falta de cooperación de los aficionados que no le prestaban asistencia ni ayuda, la vida de esta Sociedad no fue facil ni afortunada.

El mayor foco de transacción existente entonces, lo constituia la Plaza Redonda de Valencia, lugar en el que existían emplazados los puestos de libre compra-venta de palomos, producto en su mayoría, de aprehensiones que a diario se efectuaban en dicha ciudad.

En el año 1.922, merced al impulso de todos aquellos que habían formado parte de las sociedades constituidas desde 1.914, se llevó a cabo una reunión donde se acordó por unanimidad, la elaboración de un proyecto para la creación de ocho Sociedades o Peñas, a base de ocho reglamentos de tipo uniforme, para régimen y desenvolvimiento de cada una de dichas entidades.

Así pues, comenzó a dar señales de vida el deporte de la Colom**bi**cultura. El 26 de Noviembre de 1.925 tuvo lugar la celebración del acto de la primitiva Federación Regional Columbofila Valenciana, bajo la presidencia de la persona

designada, organizador y firmante del Reglamento, D. Ramón Fontelles Barres.

A partir de estos momentos se inicia el principio de la desaparición lentamente de la paloma buchona, ante la aparición de un nuevo ejemplar, al que en orden técnico colombicultor se le denominó Paloma Deportiva.

2.- LOS ELEMENTOS MATERIALES.

2.1. LA PALOMA DEPORTIVA.

La domesticación de la paloma data de tiempos remotísimos, según lo prueban las citas de este animal en documentos antiquísimos. La primera mención se remonta a la V Dinastía Egipcia, o sea cerca de 3.000 años antes de nuestra era. Las palomas se encuentran en los jeroglíficos egipcios y en escenas de la vida real de aquellos tiempos.

Los orígenes de la Paloma Deportiva, no están aun suficientemente esclarecidos. La mayor parte de los tratadistas consideran que esta nueva Paloma, de origen netamente español, es descendiente de la paloma buchona, también llamada landina, o ladina.

Acerca del origen de la paloma buchona, se atribuye que fue traída a España por los árabes en la Edad Media, a raíz de su invasión en el año 711. En los primeros años del presente siglo XX, todo era igual: los medios, los procedimientos de uso, la cría de la paloma buchona, tan solo habían variado los elementos poseedores pues estos eran españoles.

Gracias a la labor de transformación y de depuración de la paloma buchona, llevada a cabo por sus descubridores, al cruzarla entonces con palomas zuritas, vulgares, caseras, y otras, aparece la "Paloma Deportiva". En ella se

ha logrado absorber las mejores cualidades de las palomas de diversas razas y conseguido con ello la perfección, el ali-
ciente o la condición deportiva que es de desear: es de tem-
peramento más violento, de constitución y características im-
perfectas. Fue preparada y está educada desde pichón a seguir
y actuar en el espacio y en los lugares en que se posa, a la
paloma denominada de "suelta" que propiedad de las Sociedades
eran y son lanzadas al espacio para recreo del deportista y
entrenamiento de sus ejemplares.

Estas palomas de "suelta", instrumento de combate,
al ser lanzadas al espacio, son acosadas con verdadera tena-
cidad y perseguidas en tropel todo el tiempo que permita su
capacidad de vuelo, por la paloma deportiva, y la siguen como
el galgo que corre tras la liebre, distinguiéndose de las de
más en su vuelo, por una pluma aplicada a la cola que sobre
sale de las propias unos centímetros.

La paloma deportiva macho, practica su enseñanza
y entrenamiento con paloma pichon hembra y despues se les so-
mete a un constante celibato, o sea a vivir solo en el depar-
tamento del palomar que se le coloca, para poder apreciar,
cuando se le deja en libertad ante la suelta, sus facultades
deportivas en todo su período de adulto.

3.- ESTRUCTURA INTERNA DEL JUEGO.

3.1.- DESARROLLO - "LA SUELTA"

Una vez que han llegado todos, el encargado de lle-
var la paloma hembra, es decir la "suelta", la muestra du-
rante unos segundos a las palomas machos. En ese momento el
espacio se llena de arrullos de palomas por doquier.

Realizada esta operación, se suelta a la hembra y a

su vez a todas las palomas machos, las cuales van escoltándola por el aire como si fuera escuadrillas de aviones militares.

Después de volar durante un cierto tiempo, la paloma se posa sobre el tejado de una de las viviendas y es allí, donde unos acosan a la paloma, otros riñen con sus antagonistas y alguno le hace saques invitándola a irse con él.

Transcurrido cierto tiempo, vuelve a imperar el duelo por la supremacía aérea en el espacio y otra vez la paloma acosada y cansada de volar sin rumbo fijo, se detiene donde se le antoja y de nuevo sus perseguidores incansables van a su lado para defenderla unos, para acosarla, otros. También se ven en el aire muchas palomas que por no ser valientes o por haberse despistado, vuelan sin rumbo fijo tratando de descubrir de nuevo la suelta, para entrar a formar parte en ella.

3.2.- REGLAMENTO

- REGLAS DE PUNTUACION Y CLASIFICACION DE LOS PALOMOS EN LOS CAMPEONATOS - (Reglamento de Competiciones de la Federación Española de Colombicultura).

Artículo 57.- Como la misión del palomo deportivo es única y exclusivamente atraerse a la suelta a su palomar, se valorará todo acto del ejemplar tendente a este fin.

Artículo 58.- Trabajos puntuables y valoraciones de los mismos:

- a) Constancia en el aire: los primeros 30' se premiará con un punto cada minuto, y a partir de los 30', los palomos que ininterrumpidamente la hayan acompañado sin perderla, puntuarán dos puntos por minuto; no se considerará interrupción la parada de un paloma en su palomar como consecuencia de una marcada, si se reintegra con la suelta.

- b) Constancia en tierra, árboles, hilos eléctricos... etc: dos puntos cada minuto.
- c) Marcadas en el aire dirigidas a su palomar: un punto cada uno y si el palomo lograra que la suelta se posase en su palomar o alrededores, con tres puntos cada vez. Se entiende por marcada la faena ligada tendente a pasar la paloma en su palomar, siempre que entre la iniciación de la marcada y el regreso del ejemplar al lado de la suelta, no exista distracción o interrupción, aunque temporal, de su trabajo.
- d) Impedir que la suelta pose en un palomar, respondiendo a una marcada: un punto.
- e) Regreso al lugar donde está la suelta e intento de regreso con búsqueda constante:
 - Si la suelta estuviese sola, cinco puntos cuando el ejemplar la encontrase en el casco de la población y diez puntos si la encontrase fuera. Si no encontrase la suelta, cuatro puntos fuera del casco de la población y dos dentro de él.
 - Cuando la suelta estuviese acompañada, la puntuación será de 2 puntos cuando el ejemplar la encontrase en el casco de la población y de tres puntos, si la encontrase fuera. Si no encontrase la suelta, dos puntos fuera del casco de la población y un punto dentro de él.
- f) Viajes: se entiende por viajes la salida con buche, con intención evidente de que le siga la paloma, estando la suelta pasada y acompañada de otros palomos: Dos puntos cada vez y cinco si la arranca. Si está sola con dos puntos cada vez y tres si logra arrancarla.
- g) Trasteos: consiste en intentar que la paloma cambie de lugar para mejor llevársela: estos trabajos puntuarán mejor que los viajes.

- h) Cierre de la suelta: 10 puntos y si es como consecuencia de faena ligada 20 puntos.

Artículo 59.- En las pruebas de regularidad y cuando un palomo encajonase a la paloma en faena ligada y la retenga en el cajón 15', sin que haya palomos de otro palomar, el árbitro cerrará la paloma y se la adjudicarán al palomo en cuestión dos puntos por minuto hasta la hora fijada para la terminación, más los puntos correspondientes al cierre de la paloma.

Cuando sea un campeonato o competición a prueba única, se cerrará igualmente, se le otorgarán los puntos que le correspondan según el párrafo anterior y se pondrá en vuelo otra suelta, de características parecidas, en caso de que no haya ningún otro ejemplar con derecho a premio.

Artículo 60.- Cuando un palomo consiga pasar a la suelta en su palomar y mientras permanezca en ella y otros ejemplares en el mismo, puntuará con dos puntos por minuto y se le sumará igual número de puntos que los que obtenga el palomo que más, por viajes, trasteos... etc.

Artículo 61.- No se considerará como deserción de un palomo a los efectos de puntuación, su situación en tierra en los alrededores del lugar donde esté la suelta, aunque le haya obligado a ello el acceso de otro ejemplar, siempre que el palomo separado estuviera a la vista y pendiente de la suelta y alerta para intervenir tan pronto reanude el vuelo, siendo por otra parte, puntuables los trabajos que hiciese aún a esta distancia.

Artículo 62.- Si la suelta se quedase sola más de 15', se le hará volar nuevamente, siempre que ello no constituya peligro para alguien, y los palomos que de nuevo se cojan a ella, no puntuarán hasta transcurridos los primeros 10'.

Artículo 63.- En todas las competencias habrá sólo tres premios; no obstante la comisión organizadora podrá establecer, además, los que crea convenientes a título de meros regalos.

El palomo para obtener, deberá acompañar a la suelta, aunque sea con interrupción, por lo menos la mitad del tiempo real de la competición, salvo en el caso de que se le cerrase como consecuencia del trabajo tendente a este fin, en cuyo supuesto, sea cualquiera el tiempo que hubiese permanecido junto a la misma, tendrá derecho a premio si hubiese alcanzado los puntos suficientes en relación con los demás palomos.

Se entiende por duración real de la competición, el transcurrido entre el comienzo de éste y aquel en que los árbitros le den por terminado, aunque no fuese la hora tope señalada de antemano por la comisión organizadora.

Artículo 65.- En caso de empate en los trabajos puntuables entre dos o más palomos el día del campeonato, decidirá el desempate la puntuación obtenida en las pruebas de regularidad.

Artículo 68.- La duración de las competencias será discrecional de la Comisión Organizadora, sin que pueda ser inferior a 2 horas.

Artículo 69.- Los palomos no empezarán a puntuar sino a partir de los 10' de la hora de dar libertad a la suelta.

Artículo 73.- El máximo de palomos concursantes será de 30 en los campeonatos comarcales, provinciales y nacionales.

Si se inscribieran más serán eliminados mediante pruebas de regularidad.

3.3.- LOS ARBITROS.

El nombramiento de los árbitros estará a cargo del comité de Competición Provincial, para los comarcales y provinciales, y Nacional para los de esta categoría y, cuando sean creados, por los Colegios Provinciales y Nacional de Arbitros, respectivamente.

Las reglas para juzgar estos campeonatos serán obligatoriamente las establecidas en el apartado anterior citado referente a reglamento.

4.- ORGANIZACION.

Se practica ininterrumpidamente durante toda la temporada que dura de Enero hasta el 30 de Junio. Dicha temporada esta determinada por el celo del palomo.

Las competiciones están organizadas por las Sociedades Colombofilas de cada localidad y regidas por el calendario de las federaciones. Todas las Sociedades celebran anualmente un concurso local de selección, para clasificar los palomos que la respectiva Federación les asigne para participar en los campeonatos comarcales o provinciales, previos a los nacionales.

Asi mismo y como ya he citado anteriormente, existen Federaciones Provinciales y una Federación Nacional encargadas de organizar el resto de las competiciones con caracter federativo.

CORREGUDES DE JOIES.

1.- ORIGEN. ANTECEDENTES HISTORICOS.

Se originó del afecto que los labradores, tanto de la Huerta Valenciana como de otras comarcas, han sentido por sus caballerías: colaboradoras en las tareas agrícolas, medio de transporte y... elemento básico del deporte designado con el nombre de "corregudes de joies" (carreras de caballos).

"Se daban generalmente en pleno verano, con una tierra verde surcada acá y acullá por las carreteras blancas... En una de éstas, que comunicaba a dos pueblos próximos y por ende, rivales en muchas cosas, se congregaba un verdadero gentío de hombres y mujeres, en que por supuesto no faltaban las autoridades, ni el dulzainero y el tamborilero".

Todo el siglo XX parece ser la época más brillante de semejante manifestación hípica. A veces, "las corregudes de joies" pasaban del campo a la capital valenciana, para celebrar determinados acontecimientos, como en 1833 - que en señal de regocijo por haber sido jurada como heredera del trono la futura Isabel II, en 1841 al producirse el pronunciamiento que derribó de la regencia al general Espartero, en 1852 por el natalicio de la princesa de Asturias, Isabel Francisca de Borbón.

Ya en el siglo XX semejantes carreras, han sido incorporadas esporádicamente, aunque siempre con mucha aceptación en la Feria de Julio y otros festejos, en la ciudad de Valencia. Pero quizá sea más interesante comprobar que, como auténtica competición, todavía se sigue llevando a cabo en algunas partes y especialmente entre las barriadas - de Ruzafa y la Albufera. En la década de los 70, hay unos ocho años aproximadamente donde se prohíbe su práctica por considerarla peligrosa. Vuelve a surgir en Pinedo, donde - ha sido siempre por tradición uno de los sitios más representativos de dicho deporte.

2.- LOS ELEMENTOS MATERIALES.

2.1.- LOS CABALLOS.

Desde siempre, los caballos que habían de participar en cada competición eran muy escogidos, los mejores de cada caballeriza. "¡Como que los habían presentado labradores - ricos, molineros y tratantes en ganado!, En cuanto a los jinetes, eran mozos de labranza y zagales de diligencia con especial inclinación a entendiérselas con bestias corajudas".

La preparación de los caballos para la competición no es continuada, se les ejercita 15 ó 20 días antes de la misma como entrenamiento. Normalmente cada uno de ellos participa en 5 ó 6 carreras al año.

2.2.- EL TERRENO DE JUEGO.

No es necesario un terreno determinado para la realización de las carreras, son carreteras rectas de tierra, cuya medida es de alrededor de 500 metros.

El comienzo y el final del recorrido se limita con banderas, antiguamente se hacía con sendas franjas de arrayán, hierbabuena y hojas de limonero, que despedían un aroma fresco y sutil.

2.3.- LOS PREMIOS.

Tradicionalmente el clavarío o la clavaríesa eran los encargados de regalar "les joies" que solían ser grandes pañuelos de crespón, de pita y hasta de zaraza, los cuales eran exhibidos en el "portajoies", círculo revestido de hojaraasca y mantenido en lo alto de un palo.

Actualmente los premios son dinero en metálico y trofeos.

2.4.- EL UNIFORME.

Antes se vestía con un pantalón rayado sin faja, y se iba con las piernas desnudas, descalzo o con alpargatas.

3.- ESTRUCTURA INTERNA DEL JUEGO.

3.1.- DESARROLLO.

"Las carreras de caballos son una diversión peculiar de los labradores, quienes se reunían en la Alameda o en otros puntos espaciosos y corren a caballo a pelo, aspirando a la gloria de llegar el primero a la meta señalada. Asombra ver como, sin más apoyo que el equilibrio de su cuerpo y espoleando al caballo con un látigo en cada mano, pasan con la velocidad de un rayo de uno a otro extremo sin temer al inminente riesgo que se exponen" (Alexandre Laborde).

No hay un determinado número de participantes, pero aproximadamente son 7 u 8, que suelen ser siempre los mismos.

El sistema de clasificación es mediante series eliminatorias de 2 en 2, clasificándose el primero de cada una hasta llegar a la final.

La competición dura unos tres días en los que se realizan de 1 a 2 carreras diarias. Gana el mejor clasificado.

Se monta a pelo, sin riendas, con dos espolsadores (sacudidores), uno en cada mano, para fustigar al caballo. -- Los dos caballos con sus respectivos jinetes se colocan de---trás de la raya de salida hasta oír la explosión de una carcasa: "De pronto, sonaba un cohete, señal de salida para los caballos, que prestamente hacían resonar sus cascos, acuciados con gritos, azotes y patadas de los jinetes, hasta que se llegaba a la meta" (Alexandre Laborde).

3.2.- REGLAMENTO.

La peligrosidad de este deporte radica fundamentalmente en la poca rigidez de su reglamento, pues prácticamente no existe.

Se permiten todo tipo de acciones durante la carrera, desde cruzarse por delante del rival hasta pegarle "morradas" con los latiguillos. En los primeros tiempos cuando los jinetes se cerraban durante la competición, arreglaban las --cuentas entre ellos después de la misma con una pelea.

Solamente hay descalificación cuando uno de los concursantes no se presenta a la carrera.

4.- ORGANIZACION.

La organización ha sido popular desde sus comienzos. Actualmente está al cargo del Comité de Fiestas de las respectivas localidades, que organizan las competiciones para conmemorar las fiestas locales.

TIRO Y ARRASTRE

1.- ORIGEN. ANTECEDENTES HISTORICOS.

Es este uno de los deportes más característicos de la provincia de Valencia. Sus comienzos se localizan en la provincia de Castellón. Surge en el campo ante la necesidad de labrar las tierras y por lo tanto de colaborar -- con los caballos para realizar el trabajo en el menor tiempo posible, actualmente, gran parte de este trabajo está -- sustituido por las máquinas.

No se conoce o no tiene realmente un inventor, puesto que surge de la misma necesidad. Se habla, no obstante, de Navarro de Castellón, pero su verdadero promotor parece que fue Ramón Tamarit, conocido con el sobrenombre de "El Morrero de Meliana".

La fecha de su origen, aunque no es exacta, data de principios de siglo. Se deja de practicar durante la guerra, y es en la posguerra donde surge gracias al entusiasmo de "El Morrero". Desde entonces y hasta nuestros -- días, se sigue practicando ininterrumpidamente y cada vez con mayor entusiasmo y participación.

2.- LOS ELEMENTOS MATERIALES.

2.1.- EL CABALLO Y EL CARRO.

Son caballos de labranza, como ya he indicado -- anteriormente, que arrastran un carro provisto de todos -- los atalajes necesarios para engancharse al mismo.

Como tales, éstos caballos no realizaban ningún tipo de entrenamiento especial, pues el trabajo que realizaban a diario era suficiente, aunque hoy en día ya existen algunas caballerías que al haber sido sustituidas por las máquinas, han conservado como única función el participar en los cada día más numerosos concursos para lo cual -- sí realizan entrenamientos.

Existen animales que por su prestigio y categoría en ésta especialidad, alcanzan precios desorbitados y de los cuales sus propietarios no se deshacen con el único objeto de seguir haciéndolos competir.

El carretero tiene que estar perfectamente compenetrado con el caballo, para lo cual debe conocer todas las posibilidades del mismo, dependiendo de ello su rendimiento deportivo, que suele extenderse entre los 4 y los 16 años de su vida.

2.2.- LA CARGA.

Se trata de sacos de arena que se cargan en el carro para que sea arrastrado por el caballo. El peso de la carga ha sufrido modificaciones desde sus comienzos.

Antes dependía de la medida del caballo, hasta que se observó una clara diferencia entre la medida y el peso del caballo a la hora de transformarlo en fuerza, -- por lo que se optó por la forma de determinar la carga en función del peso.

Actualmente, la carga que se transporta está - en relación de 2kg. de arena por cada kilo de peso del caballo, estableciendo diferentes categorías según los mismos. Foto nº 5.

2.3.- EL TERRENO DE JUEGO.

No existe un recinto determinado para su práctica, pues la "pista" se instala para cada competición. Se trata de un terraplén de arena cuyas medidas son:

- Altura: 1/2 metro.
- Ancho: entre 2'50 y 3 metros.
- Largo: entre 37 y 70 metros, aunque la "normalizada" mide de 40 a 45 metros.

Debido a las características de arena fina de la playa de Gandía, es la que se suele utilizar, traspor--tándola de un lugar a otro. Foto nº 6.

ANEXO FOTO Nº 5



ANEXO FOTO Nº 6





A ambos lados de la pista y limitándola por sus lados se colocan 10 banderas en total, cinco a cada lado, distribuidas de manera simétrica.

Dichas banderas están separadas unas de otras -- por la misma distancia. La primera y la última señalan la salida y la llegada, y las otras tres el lugar en que el -- caballo ha de realizar una parada obligada. Foto nº 7

2.4.- EL UNIFORME.

En cada localidad es diferente la vestimenta -- utilizada, pero lo normal es llevar camisa blanca, faja ne gra, pantalón negro y alpargatas de careta.

3.- ESTRUCTURA INTERNA DEL JUEGO.

3.1.- DESARROLLO Y REGLAMENTO.

El carro se coloca a la entrada de la pista. -- Cuando el juez da la salida comienza el arrastre del carro. Este es tirado por un carretero que lo dirige; no hay una técnica especial para su empuje, utilizando cada cual la -- suya particular.

La actividad a realizar consiste en atravesar -- la pista en el menor tiempo posible, siempre y cuando no -- exceda de cinco minutos, que es el tiempo máximo concedi-- do. Se efectúan obligatoriamente tres paradas en el reco-- rrido, cada una de ellas a la altura de las banderas que -- se colocan a tal fin a ambos lados de la pista.

El juez indica con un silbato cada una de las -- paradas que se efectúan, así como la salida y la llegada -- que las señala además con la bajada de una bandera.

Cada participante lo hace con su propio nombre, o apodo, y el de la caballería o caballerías (tiro de 2 ó 3 animales) que represente, sea esta propia o ajena.

3.2.- LOS ARBITROS.

Además del juez de pista, asisten las decisio-- nes de éste un jurado que está integrado por tres miembros. Las decisiones del juez son inapelables.

4.- ORGANIZACION.

La organización de este tipo de actividades corre generalmente a cargo de los Comités de Fiestas de las localidades en las que se realiza por coincidir generalmente con las festividades que se celebran en el lugar.

En los últimos años, en la plaza de toros de Valencia y en el antiguo cauce del río Turia se están celebrando competiciones que están dando gran empuje a esta manifestación deportiva.

Al igual que en las restantes, uno de los atractivos está constituido por la importancia de las cantidades que se entregan como premios en metálico.

En Valencia (capital) se vienen a celebrar 2 ó 3 competiciones por año, estando representados en los gráficos el resto de comarcas donde se organizan competiciones de este tipo a razón de una por municipio (generalmente), pero de forma que no coincidan, con lo que no es difícil asistir a manifestaciones de este tipo casi cada fin de semana.

LA BOLA

1.- ORIGEN. ANTECEDENTES HISTORICOS.

El juego de la bola que actualmente está en desuso, es otro claro ejemplo del diferente modo de vida que ha llevado consigo el progreso y que se han visto reflejadas tanto en el trazado urbanístico de las poblaciones que no las hacen aptas para su práctica, como en las distintas maneras de ocupar los ratos de ocio.

Al igual que en el caso de las "Barcas Albuferencas", me ha sido imposible encontrar dato alguno sobre el origen o la procedencia de dicho juego.

2.- LOS ELEMENTOS MATERIALES.

2.1. EL TERRENO DE JUEGO

Para marcar el recorrido cuya distancia aproximada era de 2.000 metros, era válido cualquier camino de tierra que hubiera en las inmediaciones de la localidad. Estos caminos debían ser lo más llanos posible para evitar que la bola pudiese rodar por las pendientes.

2.2. LA BOLA

Como su nombre indica, se trata de una bola de hierro cuyo peso puede ser de 750, 1.000 o de 1.500 gramos de peso, usandose preferentemente la bola de 1 Kgr.

No todos los jugadores eran poseedores de una bola, por lo que muchas veces se alquilaban por unos cuantos centimos.

3.- ESTRUCTURA INTERNA DEL JUEGO.

3.1. DESARROLLO Y REGLAMENTO

El juego consiste en cubrir la distancia del recorrido con el menor número de tiradas de la bola, siendo el objeto de cada una de ellas, llegar lo más lejos posible.

Se puede jugar individualmente o bien formando bandos de dos o tres componentes. En este caso, cada uno de los jugadores de un bando hace una tirada alternativamente.

La primera tirada o de salida, se la juegan a "cara o cruz", o bien un bando de preferencia a otro.

Cada tirador se puntúa con un tanto, que se lo lleva el bando que más lejos haya enviado la bola, al final del recorrido gana el que más tantos sume.

El jugador o bando que haga tanto, tiene derecho a lanzar la siguiente tirada en primer lugar y así mismo a elegir la posición de lanzar (por encima de un árbol, atravesando un campo... etc.) lo que daba lugar a diferentes estrategias en función de las habilidades del contrario, y de las suyas propias.

No existe una técnica especial para tirar la bola, aunque hay dos formas que son las que más se usan; la primera llamada por "bajo brazo", consiste en una oscilación del brazo de atrás - adelante, soltando la misma en el último momento y la segunda llamada por "encima del brazo" se asemeja al lanzamiento de una piedra aunque teniendo en cuenta la diferencia de peso entre la misma y la bola. Esta última forma requiere mucha habilidad y no todos son capaces de dominarlas, es muy usado cuando hay que sobrepasar un obstáculo como puede ser un árbol.

Se puede jugar "a golpe", es decir midiendo en el lugar que cae la bola, o bien "por distancia", es decir midiendo en el lugar donde se para la bola. Esta última forma es la más empleada y por ello se solían elegir caminos llanos y lisos.

Las señales de cada tirada se marcan con una raya en el suelo.

4.- LA ORGANIZACION.

Por ser una de las distracciones que tenían los habitantes de una localidad, las partidas se concertaban entre los propios amigos generalmente los domingos y días de fiesta.

Las apuestas las realizaban entre ellos, jugando se una cantidad fijada de antemano y el público era el testigo y juez a la vez, ya que acompañaban a los jugadores en todo el recorrido.

EL CANUT

1.- ORIGEN Y ANTECEDENTES HISTORICOS.

El canut se practicaba en los pueblos valencianos de la zona del Mediterráneo e incluso en pueblos más - cercanos del interior. Su origen es desconocido.

Es uno de los deportes más practicados en los - pueblos de la provincia de Valencia a lo largo de la historia, aunque actualmente está prácticamente en desuso.

Mislata, municipio situado a las afueras de la ciudad de Valencia, ha sido uno de los núcleos más impor-- tantes donde se ha practicado, y es allí precisamente a -- donde me he dirigido para realizar el análisis

2.- LOS ELEMENTOS MATERIALES.

2.1.- LAS PIEZAS DEL JUEGO.

Eran piezas básicas del juego "el canut", de -- donde toma nombre el juego, y que era un canutillo de caña, sacado lógicamente de esa planta, entre nudo y nudo, que debía tener unos diez centímetros de largo, y un diámetro - de 130mm. aproximadamente.

Las otras piezas asimismo necesarias eran las monedas, de cinco y diez céntimos, de cobre, las de una y dos pesetas de plata y muy raramente las de cinco pesetas de este mismo metal, pues cinco pesetas de plata en aquel entonces era mucho dinero, aparte de que su peso y tamaño eran - excesivos. Foto nº 8

Antes de usarse estas monedas se usaban los ---- "cuartillos", que, aún teniendo un tamaño un poco menor, -- era de suficiente peso y servían y se aceptaban por todos - los jugadores.

2.2.- EL TERRENO DE JUEGO

Tenía que ser necesariamente de tierra dura. Como en las épocas en que se ha venido practicando, ya pasadas, generalmente las calles estaban sin pavimentar, no había problema ya que siempre se disponía de terrenos libres.

Con una superficie de tres o cuatro metros de ancho y una longitud de diez o quince metros, había suficiente. Dicha longitud variaba según la habilidad de los jugadores, pues ellos mismos exigían más o menos longitud de campo para jugar.

3.- ESTRUCTURA INTERNA DEL JUEGO.

3.1.- DESARROLLO

La finalidad del juego era ver qué participante o participantes conseguían para sí las monedas que se jugaban, que podrían ser más o menos según acordaban los propios contendientes, pero poniendo siempre igual cantidad cada jugador o pareja de jugadores.

Los contendientes que podían participar en el juego eran dos, tres, cuatro... tanto por caracter individual como por parejas.

Cada jugador o pareja de jugadores ponía en el campo delimitado las monedas que se iban a jugar en la primera partida. Todas estas monedas se colocaban horizontalmente y formando un montoncito de mayor o menor diámetro encima del "canut" que en posición vertical debía quedar de pie en el suelo del campo de juego, sin apoyo ninguno, en total equilibrio. Foto nº 9

Detrás del "canut" se marcaba una ralla en el propio suelo a unos cuarenta centímetros de distancia de éste, ralla que tenía una básica misión, como más adelante se verá.

Delante del "canut" en dirección opuesta a la ralla antes citada, y a una distancia de seis, siete, ocho o

diez metros, según la destreza, habilidad y acuerdo entre los jugadores, se marcaba otra ralla en el suelo, que señalaba el punto desde el cual los jugadores tenían que hacer su intervención en el juego.

Para marcar el orden de actuación de los jugadores o de los equipos de parejas, cada jugador o un jugador de cada equipo, debía de lanzar una moneda de las suyas a un punto fijo, que bien podía ser una piedra o una simple ralla marcada en el suelo, intentando acercarse lo más posible a ella. Una vez lanzadas todas las monedas de los participantes, se medían las distancias entre la piedra o la ralla y cada una de las monedas lanzadas, y el orde^N de actuación era del mas cercano, que sería el primero, al más alejado, que sería el último.

El conseguir los primeros puestos de actuación era importantísimo, pues también era muy posible que bien el primero o los primeros, consiguiesen las monedas en juego y los demás ni se estrenaban o intervenían. Si terminada la actuación de los jugadores o equipos de jugadores en una primera ronda, el "canut" y las monedas seguían allí, se comenzaba otra ronda en el mismo orden y hasta que alguien se hacía con las monedas.

Conseguidas las monedas por algún participante, comenzaba, generalmente otra partida, reponiendo las monedas los jugadores para colocarlas encima del "canut". Así sucesivamente hasta que daban por terminado el juego.

3.2.- REGLAS DE JUEGO.

Cada jugador disponía de dos monedas de diez céntimos de cobre. El juego consistían en lanzar cada jugador las dos monedas, una con fuerza para intentar desplazar el canut de su sitio y que las monedas quedasen en el suelo, y la otra lo más próxima a las monedas para hacerlas suyas.

Si en el primer lanzamiento se desplazaba el "canut" fuera de la ralla marcada detrás de él, con lanzar el -

jugador la otra moneda a cualquier sitio entre las dos rayas, las monedas en juego eran suyas, pues el "canut" estaba fuera de juego. Ahora bien, si el "canut" se quedaba dentro de la raya, es decir, dentro del campo de juego y cerca de las mone--das que sobre él había colocadas, el jugador debía lanzar la moneda que le quedaba por jugar lo más cerca posible de las m monedas que se jugaban.

Todas aquellas monedas que conseguía estuviesen -- más cerca de su moneda que del "canut" eran suyas y las retiraba. Los restantes jugadores y por el orden que habían comenzado, tenían que intentar hacerse con las que pudiesen quedar en el suelo, siguiendo el mismo método con las dos monedas de que disponían, hasta que no quedase ninguna en juego.

Cualquier jugador, en el caso de que el "canut" y las monedas estuviesen esparcidas en el suelo, podía decidir--se por intentar alejar el "canut" de las monedas en juego en su primer lanzamiento, para con la otra tener más facilidad - de acercarse a ellas.

Era aconsejable el juego por parejas porque cada - pareja disponía de cuatro monedas, tres que se podían desti--nar a darle al "canut" y desplzarlo y la otra a acercarse a - las monedas.

4.- ORGANIZACION.

La organización y desarrollo de este juego ha sido tradicionalmente popular, pues como ya hemos visto anterior--mente, las partidas de "canut" se celebraban en la calle en - cualquier momento.

Actualmente y debido a estar practicamente en desu--so, se celebran en determinadas localidades para conmemorar - las fiestas locales, y la organización corre a cargo del Comité de Festejos de dichas localidades.

ANEXO FOTO Nº 8



ANEXO FOTO Nº 9



TIRO DE BARRON

1.- ORIGEN. ANTECEDENTES HISTORICOS.

Ha sido un deporte muy practicado en numerosas regiones españolas y como en otros casos, en cada una de ellas ha adquirido unas características particulares.

El diccionario de Autoridades lo define: "Género de diversión para excitar la robustez y agilidad que suelen tener los mozos; y desde un punto señalado, consiste en des pedir la de diferentes modos y maneras y gana el que más adelante su tiro, suponiendo que para que lo sea ha de prender en la tierra su punta o parte inferior.

Es preciso señalar el gran peso de la palanca de lanzamiento, que sería con toda seguridad la misma utilizada en el trabajo diario. Pero estas palancas no permitían lanzamientos vistosos y poco a poco fue disminuyéndose su peso y estilizándose el diseño.

En la provincia de Valencia, su origen data de tiempo inmemorial, existen referencias de su práctica entre los años 1.400 y 1500.

Además de servir para medir la hombría de los habitantes de una localidad, era el medio de distracción y diversión de los mismos. Como dato curioso cabe señalar que dentro de la misma competición se establecían dos clasificaciones; una de ellas era para los casados y otra para los solteros.

2.- LOS ELEMENTOS MATERIALES.

2.1.- EL BARRON

El barrón es una barra de hierro que normalmente es de 60 a 70 cm. y su peso oscila entre los 15 y 18 Kgr. Es de forma cilíndrica alargada y termina en una punta que se estrecha un poco. El diámetro es de 6 cm. Foto nº 10

2.2.- EL TERRENO DE JUEGO.

Sirve cualquier superficie de terreno cuyo suelo sea de gravilla o tierra. En ella se hacen dos hoyos de forma triangular en donde el lanzador coloca sus pies paralelos y reparados entre sí unos 25 ó 30 cm.

A una distancia prudente, se coloca el público y de esta forma queda delimitada la zona de caída del Barrón.

3.- ESTRUCTURA INTERNA DEL JUEGO.

3.1.- DESARROLLO

La finalidad del juego consiste en enviar el barrón lo más lejos posible. Foto nº 11

El lanzador situará sus pies en los hoyos correspondientes y no se le permite salirse de ellos.

El barrón es asido con una sola mano por su parte central y se mantiene en posición perpendicular al suelo. Después de tres balanceros por delante de su cuerpo, el lanzador suelta el barrón esperando ver la longitud alcanzada.

3.2.- REGLAMENTO

Cada participante tiene derecho a tres intentos que son rotativos.

Los lanzamientos se miden con una cuerda desde el centro de la línea que hay entre los dos hoyos.

El barrón tiene que caer de punta, cuando es así se denomina "tiro".

Si no hay "tiro" se mide el lanzamiento más largo.

El jurado esta compuesto por los "mayores" del pueblo, o bien por algún miembro del Ayuntamiento, el Alcalde, el Secretario o el Algüacil. Cada uno de ellos se sitúa en un extremo de la cuerda para realizar las medidas.

Solo se miden los dos tiros más largos de todos los efectuados por los participantes.

4.- ORGANIZACION.

La organización corre a cargo del Ayuntamiento y del Comité de Festejos de la localidad. Se celebra una vez al año, coincidiendo con las fiestas locales y tradicionalmente se ha entregado como premio un "pollo" al ganador, aunque en los últimos años ha sido sustituido por cantidades de dinero que oscilan entre las 500 y 1.000 ptas.

ANEXO FOTO Nº 10



ANEXO FOTO Nº 11



PELOTA VALENCIANA.-

I. ORIGEN Y ANTECEDENTES HISTORICOS -

Aunque San Vicente Ferrer, en uno de sus sermones, incluía al juego de la pelota entre los que podían practicarse sin cometer pecado, ya en vida del Santo, concretamente en 1.391, los representantes de la ciudad de Valencia publicaron una disposición por la que, teniendo en cuenta que por causa de dicho juego se pronunciaban blasfemias y se ocasionaban injurias de palabra y de obra contra la gente, se prohibía que las personas mayores de 18 años jugaran a pelota dentro de los muros de la población, bajo la pena de 20 morabatines de oro. El bando, redactado en términos muy duros, fue mal acogido por aquellos que se consideraban perjudicados, los cuales protestaron contra la disposición en varios modos, entre ellos el de vociferar difamando al Consejo de la Ciudad. Ante tamaño escándalo se reunió dicho Consejo, tomó las medidas que creyó del caso y además se dirigió al Rey D. Juan I el Cazador, que se hallaba ausente, para que tomara cartas en el asunto. Pero lo probable es que se siguiera jugando en las calles y plazas de Valencia con las mismas excesos de palabra y de obra...

El creciente desarrollo de la pelota hizo que en los últimos años de la Edad Media se construyesen locales destinados a tal fin, al parecer a imitación de los que existían en Francia con la denominación de trinquetes y con cuyo nombre han llegado hasta nuestros días. Los trinquetes se hicieron tan populares que dieron nombre a muchas vías de Valencia. Una de ellas se llamó y se llama "Trinquete de los Caballeros" porque allí era donde se reunían los jóvenes de la nobleza valenciana para jugar a la pelota.

En 1.539, en "Los Diálogos" escritos por Luis Vives, se detalla de manera minuciosa la forma en que se jugaba a la pelota en los Trinquetes comparándolos con la que se practicaba en París. Sin embargo, nadie piensa

que a pesar de la profusión de los trinquetes existentes, en ellos se daba cabida a todos los aficionados al juego de la pelota que seguía practicándose en las calles y plazas, como lo prueba el hecho de que el 27 de Abril de 1.659 se rotulasen oficialmente con el nombre de calle y plaza de la Pelota aquellas en que habitualmente se jugaba y que continuaron con dicho nombre hasta julio de 1.900 y en otros lugares fuera de la muralla, junto al Baluarte del Portal del Mar.

Esta gran popularidad del juego de la pelota, no era exclusiva de la capital. Los pueblos de la región eran centros de multitud de aficionados y donde existía gran número de jugadores con rivalidades apasionadas ante algunas de ellas, capaces de movilizar grupos de incondicionales seguidores que se desplazaban a largas distancias para presenciar las partidas que se jugaban. Cada pueblo tenía sus representantes, que eran tres y eran conocidos con el nombre del pueblo al que pertenecían.

Es fundamentalmente un "joc de carrer" (juego de calle) en sus modalidades de "llargues" o "galotxa".

En cuanto a los trinquetes, desde los tiempos forales se jugó en ellos a "llargues" de la misma forma que se jugaba en la calle, es decir con "ratlles". A principios de este siglo, en el año 1.910, José Vicente Riera de Murla, conocido como "Mel de Murla", introduce la cuerda en el trinquete. Esta discutida decisión del jugador alicantino asignó una situación de desconcierto y confusión entre los pelotaris de la época, que acusaron varias dificultades para adaptarse a la citada innovación, aquella cuerda cruzando el trinquete les suponía una muralla.

No obstante sabiendo que la cuerda se utilizaba ya en el Siglo XVI, según afirma el Dr. Cristóbal Mendez en su "Libro del Exercicio" hemos tratado de investigar si esto era en esta región y en las modalidades de pelota valenciana, sin resultados positivos, lo que nos

hace pensar que ello podría ser forma de jugar de otras tierras de España.

Actualmente la práctica de la pelota valenciana en la calle ha desaparecido casi por completo, debido principalmente a los nuevos tipos de construcciones que no hacen aptas las calles para el juego así como al aumento del tráfico de todo tipo de vehículos. Los nuevos jugadores surgen en los trinquetes, por ser el único lugar donde verdaderamente se juegan partidos de profesionales al ser la única modalidad que ha podido sobrevivir.

2.- LOS ELEMENTOS MATERIALES.

2.1.-EL TERRENO DE JUEGO

Es precisamente el terreno de juego, el que establece una diferenciación del juego de Pelota Valenciana en sus modalidades de "calle" o "trinquete".

- "La Calle" - Se juega en la calle como su nombre indica, ahora bien no es válida cualquier calle, sino aquella que reúna unas características necesarias. Tales como estar libre de balcones y miradores en la medida de lo posible, ser preferentemente de edificaciones antiguas (30 años atrás) por reunir dichas condiciones, tener una altura proxima a los 13 metros y unas dimensiones que oscilaran según las modalidades entre los 60 a 65 metros para la "Galotxa" y 80 a 85 para las partidas de "Llargues" teniendo en ambos casos una anchura entre los 6'30 y los 8 metros. Foto nº 12.

Cuando se trata de jugar al "Raspall" todas estas características son secundarias, primando el interés la configuración del suelo que a ser posible ser asfaltado y no adoquinado.

- "El Trinquete" - Es un lugar rectangular formado por la cancha y cuatro paredes que la rodean. Su

longitud oscila entre 45 y 60 metros. La anchura proporcionada a su longitud, es de 8'50 a 11 metros. Las paredes laterales tienen una altura igual a la anchura de la cancha, altura que en ocasiones aumenta, añadiendo tela metálica con el fin de no disminuir la luz, ya que siempre se juega al aire libre. Foto nº 13

Adosada a una de las paredes laterales existe una escalera de cuatro tramos. En la cabecera del trinquet, junto a la escalera colocada a la izquierda del jugador, existe un cuadro de un máximo de 2 metros de lado, necesario para la modalidad de escalera sobre cuerda. En el extremo contrario o frontón, existe un rectángulo de 4 metros de hondo por 5 de ancho, adosado a la pared contraria a la escalera y al frontón, cuya pared lateral se llama muralla, necesaria para la modalidad de rebote.

A una longitud de la pared del "dau" 2 metros mayor que la mitad, existe una cuerda a una altura de 1'60 - 1'75 metros de altura. A unos 6 metros del frontón y únicamente para el juego de rebote, se coloca una cuerda a una altura de 3 metros de parte a parte de la cancha.

2.2.-LA PELOTA -

Está formada por ocho gajos, con un cosido interior que la presenta como de una sola pieza. Sus medidas máximas son de 44 milímetros de diámetro; 140 milímetros de circunferencia y de un peso de 30 a 32 gramos reglamentariamente hasta 1.964; en la actualidad se ha pasado a las 42 - 44 como consecuencia de las preferencias de los jugadores, que pueden así dominarla mejor y enviarla más lejos.

La pelota, llamada "pilota de vaqueta" se hace con unas técnicas artesanas que constituyen un auténtico secreto profesional. Es de cuero, del pezcuezo y cabeza de la piel de vacuno. Este cuero está debidamente adobado; cortado en triangulos de lados curvos, se cosen

del revés y tras volver éste, que va a ser el forro de la pelota, se rellena de un núcleo que suele ser de guata, borra o rasura de paño sin que entre en ningún caso material elástico. El cosido que cierra la abertura se hace de forma que no puedan verse los puntos finales. Foto nº 14

La pelota es pequeña, puede abarcarse entre el pulgar y el índice, es dura como si de piedra se tratase; de color caoba y brillante como si fuera de cristal, pero su utilidad para el juego depende fundamentalmente de su vivacidad, nobleza en el salto y rendimiento.

2.3.- LOS GUANTES -

Las citadas dureza y vivacidad de la pelota hace que los jugadores usen unos protectores en ambas manos llamados guantes, para evitar la deformación de las manos a causa de los callos y hematomas que se producen al golpearla.

Constan de dos piezas principales en forma de triángulo. Una de ellas resguarda la palma de la mano y se complementa con una pieza similar que tapa algo de la parte contraria. Foto nº 15

Para sujetar dichos triángulos hay tres puentes de una a otra, entre los 4 dedos principales; además los dos triángulos están unidos tras el meñique y el índice. Hacia el meñique donde se afinan las dos piezas, cuelgan dos cintas que se sujetan a la muñeca (son azules o rojas, según el bando en que está incluido). La protección que proporciona la pieza de cuero de la palma protege las cinco mallas carnosas que a su vez protegen los huesos de unión de la palma y los dedos. Por fuera la badana es suave y lisa, por dentro tiene las rugosidades propias de la piel.

2.4.- EL UNIFORME -

Es tradicional que vistan de blanco: camisa blan

ca de manga corta, pantalón largo con bolsillos. En la modalidad de "raspall", los jugadores de siempre, han utilizado el pantalón corto y en lugar de la clásica faja, el color que distingue a cada bando se señala por una franja vertical roja o azul, en los laterales de dichos pantalones.

Se complementa con calcetines y calzado de lona y suela de goma y un distintivo para cada equipo, que consiste en una banda de tela de estameña de color azul o rojo llamada "faixa". Anexo Foto nº 16

2.5.- LAS APUESTAS -

De tan antiguo como el propio juego de la "pi-lota", podríamos calificar la costumbre de cruzarse apuetas entre los aficionados a favor de las dos bandos de jugadores que participan en la partida. Se partía normalmente de un "desafío", se picaba el amor propio de un pueblo, al retar en singular partida al "trío" más calificado y entonces se iniciaban las gestiones para determinar el "pacto", lo que daba lugar a muchas idas y venidas entre ambos pueblos para fijar las condiciones de la partida tales como días a jugar, horas de empezar y terminar; tanteo a alcanzar; composición de los equipos y las especiales condiciones en que se cifraba el desafío. Luego el dinero que previamente se había recogido entre los seguidores y aficionados se depositaba en manos del Alcalde, que luego presedeiría la partida. Al término de la misma, era entregado el importe de lo apostado a los vencedores, a los que no movía la codicia de ganar unos duros, sinó la de demostrar la superioridad sobre el contrario.

Foto nº 17.

3.- ESTRUCTURA INTERNA DEL JUEGO

3.1.- LOS JUGADORES.

Las partidas de pelota más completas son las que enfrentan a tres contra tres, pero también se juega frecuentemente tres contra dos, e incluso mano a mano.

Las denominaciones que reciben los distintos jugadores según el puesto en que desarrollan el juego son:

- "Feridor o Punter": El que hace el saque y juega de delantero o puntero.
- "Mitger": El que ocupa el lugar del centro.
- "Resto o escaleter": Es el que resta o devuelve la pelota del saque. Es el trinquete se le denomina escaleter porque es quien suele devolver la pelota que cae por la escalera.

El que goza de más categoría como jugador es el citado en último lugar, ya que suele ser jugador con mayor conocimiento del juego de la pelota a lo que debe de añadir una gran potencia de pegada, por el contrario el "punter" ha de ser más bien ligero y poseer una gran habilidad para realizar el saque.

En el juego de la galotxa, las denominaciones son: "feridor, galotxero y del "bot" equivalentes a las de "punter", "mitger" y "resto" respectivamente.

3.2.- EL TANTEO.

En cada juego, el vencedor se anota cinco tantos. Para ganar el juego, se precisa totalizar ante el rival cuatro "quinces" que aprobará "el marchaor".

Los tantos se cantan de la siguiente manera: primer tanto, "un quince"; segundo tanto, "un treinta"; terce-ro "val" y cuarto "joch".

Si ambos bandos hacen un "quince", están "a quince"; si hacen otro tanto el tanteo sera "treinta per quince" y si vuelven a empatar estan "a dos". Después viene el "val per treinta", pero si de nuevo empatan, quedan otra vez "a dos", o sea, que retroceden a la puntuación anterior, de manera que se precisa hacer dos "quince" seguidos después del "treinta" para ganar el "joch". Si no se ganan puede eternizarse el "joch" subiendo y bajando del "val" y "treinta" al "a dos".

La partida se concierta a varios juégos que se establecen de antemano (generalmente 50 tantos) y ordinariamente al finalizar cada juego se cambia de campo.

De antiguo en otras ocasiones se concertaban a 30 a rebajar significando esto que cuando el bando que iba perdiendo hacía un juego, en vez de anotarse este 5 tantos, era el otro quién se rebajaba 5 por lo que en definitiva la partida se acababa cuando un equipo hacia 6 juegos más que el contrario o lo que es lo mismo habia que ganar por 6 juegos de diferencia.

Esto unido a lo frecuente de los empates "a dos" ya explicado justifica el que se hable de partidas que duraban varios días jugando mañana y tarde.

En la modalidad de galotxa, se juega a dos horas y al desquite o a rebajar contando como ya hemos dicho de 5 en 5 cuando se juega en trinquete y de 7 en 7 cuando se juega en la calle (7, 14, 21, 28).

La pelota que se queda en los balcones, tejados, laterales, etc, son falta del que la ha lanzado y por tanto pierde el "quince".

Si se juega a rayas, ésta se señala por el centro de la puerta donde desaparece y si vuelve a bajar, por donde aparece, salvo que sea fuera de lo que se considera terreno de juego.

3.3.- EL ARBITRO.

Existe un juez llamado "marchaor" y unos auxiliares suyos, que son los que califican de forma inapelable si la jugada es "falta" o "bona".

3.4.- MODALIDADES, REGLAMENTOS Y DESARROLLO DEL JUEGO.

A continuación vamos a ver cada una de las modalidades de pelota valenciana que se juega o se ha jugado y las diferencias que existen entre ellas.

3.4.1. En la calle:

- a "llargues" (largas) con rayas.
- a "llargues" (largas) con cuerda.
- a "curtes" (cortas)
- a "corda" (cuerda)
- a "contra mà" (a contra mano).
- a "Percha"
- a "galotxa" (galocha)
- a "raspall" (raspote) "raspallet" libre el saque o con falta.

3.4.2. En trinquete:

- a "llargues" escalera sobre cuerda
- a "llargues" escalera con rayas
- a "rebot sobre corda" (rebote sobre cuerda).
- a "raspall". libre y con falta. Con y sin rayas.

3.4.1. PELOTA VALENCIANA EN LA CALLE.

LLARGUES A RATLLES.-

Se juega tres contra tres, tres contra cuatro o cuatro contra cuatro, en la calle que debe tener una anchura de 5 a 6 metros, y 70-75 metros de larga. En el centro se pinta una raya que viene a delimitar el campo de ambos; a 30-35 metros de cada lado se señala otra raya desde detrás de la cual ha de realizarse el saque.

La pelota sacada ha de rebasar la central, y ha de jugarse al 1^{er} bote o al aire para que sea buena. Iniciado el partido "el marchaor", que canta la marcha del juego y señala las rayas al pararse la pelota, tiene dos tablas de madera con el nº 1 en una y el 2 en la otra, que indican la 1^a. y 2^a. raya respectivamente.

Uno o dos expertos "pelotaris" se colocan cerca del saque, lo mismo otros en la raya de falta y al final del "resto" y son los jueces del juego. Cuando la pelota haya dado en tierra dos o más botes porque no ha podido ser jugada al primero, los jugadores deberán pararla como sea, cuanto antes mejor y allí se señala con una raya, sobre la que se coloca la tablilla nº 1. A la 2^a. vez que ésto ocurre, se señala con la nº 2 y el saque pasa a los contrarios. Para ganar la raya se ha de ganar el "quince" o pasar la pelota antes de que esta llegue a la raya y sucedido esto quedar anuladas.

LLARGUES DALT CORDA.- (Largas por arriba de la cuerda)

La calle se divide en dos mitades por una cuerda que se coloca de pared a pared 1'60 o 1'75 metros de altura. A 15 metros de la cuerda a cada lado de ellas hay una raya en el suelo, desde detrás de la cual hay que sacar la pelota, que pasando por arriba de la cuerda, ha de caer en el campo contrario y ser devuelta al aire o primer bote para que sea buena. Después el juego sigue libre y la pelota es buena mientras siga pasando por encima de la cuerda.

Para iniciar la partida el saque se determina por el procedimiento de la moneda al aire y éste se hace botando

la pelota en un círculo que se señala en el suelo o sobre una banqueta inclinada que se constituye y destina en exclusiva a dicho fin.

La forma común de darle a la pelota para realizar el saque es el golpe de "bragueta" ya que es el que se impulsa con más fuerza a la pelota, aún cuando también se puede hacer de "palma", "manro" y "brasset".

A CURTES.- (A cortas)

Es una modalidad de la pelota a "llargues" en desuso desde el siglo XIX. La diferencia estriba en la forma de hacer el saque. Mientras que en el juego a "llargues" cuánto más lejos se envía la pelota, mayor es la ventaja para el bando que saca, en el de "curtes" se señala un tope posterior que no puede rebasar la pelota sin ser falta.

Después todo es igual en ambas clases de juego.

A CONTRA MA.- (Contra mano).

Es otra modalidad que no se juega desde finales del siglo pasado. Como la anterior es una variedad del juego a "llargues" en la que la pelota de saque había de golpear la pared de la izquierda del equipo que resta, a la altura de 1 metro y devolverse, según se acordase antes del partido, de "palma", de "mauró" o de "bragueta", y continuándose el juego posteriormente como a "llargues".

A PERTXA.-

Esta modalidad ha dejado de practicarse hace muchos años.

La "perxa" era un palito situado en la pared izquierda del resto a una altura de 2'50 - 3 metros del suelo y a una distancia de 3 metros detrás de este se señala una raya en el suelo.

El saque se hace lanzando el feridor la pelota con la mano (no golpeándola), que debe tocar la pared por arriba de la "pértxa" para caer entre ésta y la raya para que no sea falta. El jugador que resta debe jugar la pelota al aire con una u otra mano y devolverla, continuándose el juego como a "llargues".

LA GALOTXA.-

"Es el típico juego en la calle entre equipos de tres jugadores. El saque se hace desde la cuerda central en dirección a la galotxa -cuerda guarnecida- que cruza la parte alta de la calle, impulsando el esférico con la mano, sin botar en el suelo, pasándolo por encima de la galotxa, para caer precisamente en el cuadro señalado. A unos seis metros de ésta se encuentra la falta de atrás, que puede compararse al "dau" de "arriba cuerda" en el trinquete. Toda pelota que salte fuera a falta. Los partidos tienen dos horas de duración y se cuenta a subir y bajar", o a rebajar como ya se ha explicado al hablar del tanteo.

La cuerda que divide la calle y separa los dos bandos lleva colgando una red de 20 cm. para evitar dudas en las pelotas que pudieran pasar por debajo.

La galotxa es una tira de cuero de 1'25 metros de larga por 1 metro de ancha que va unida a una cuerda que cubre la diferencia del ancho de la calle. Se coloca a 2'50 metros de altura y a 16 metros de la cuerda que divide la calle. La pelota al ser sacada debe caer dentro del cuadro para que sea buena. Esta galotxa lleva colgando unos cascabeles para que suenen si la toca la pelota, en cuyo caso es mala.

Los tres componentes del equipo se denominan: galotxero, feridor y de bote, en función del lugar que ocupan en la calle.

Esta modalidad es la más genuinamente representativa de la Región Valenciana y la que conserva mayor número de practicantes, a pesar de haber desaparecido practi-camente en toda la región. Su último reducto se encuentra en Godelleta, en donde la Sociedad Deportiva "Pelotaris" elaboró en 1.965 un reglamento particular, admitido y res=petado por todos:

REGLAMENTO PARA EL JUEGO DE LA PELOTA VALENCIANA MODALIDAD "GALOTXA" DE LA SOCIEDAD PELOTARIS DE GODELLETA.

- Art. 1º. La mencionada especialidad se jugará con la llamada pelota de vaqueta, típicamente valenciana.
- Art. 2º. La calle donde se efectúe el juego, puede tener una longitud indefinida y en su mitad aproximadamente, estará atravesada por una red de unos 20 cm. de ancha con el fin de que no haya dudas en la apre-ciación, si ha pasado por encima o por debajo de la cuerda, la pelota que está en juego. La galotxa estará situada a 18 metros de la posición que ocupe el saque y tendrá una altura de 2'5 metros.
- Art. 3º. Toda pelota, lanzada por el feridor" deberá pasar por encima de la galotxa y a su vez no botar fuera del cuadro correspondiente, de lo contrario será falta, apuntándose el 15 el equipo contrario. Una vez efectuada la jugada del saque, la pelota puede o no pasar por encima de la galotxa esto no influ-ye para el desenlace del quince.
- Art. 4º. Toda pelota jugada deberá pasar por encima de la cuerda, sin tocar ningún obstáculo que esté a infe-rior altura de aquella, de lo contrario será falta.
- Art. 5º. Toda pelota estará en juego hasta finalizar el 1^{er} bote.

Art. 6º. La pelota que jugada por cualquiera de los contendientes, pasara por encima de la cuerda, diese en cualquier obstaculo situado en campo contrario y volviese al campo propio por encima de la cuerda sin tocar el suelo será falta.

Art. 7º. La pelota que diese intencionadamente o no en algún espectador seguirá su curso de juego, terminándose el mismo al finalizar el 1^{er} bote, como especifica el art. 5º. Los espectadores deberán estar advertidos de no tocar jamas la pelota, mientras esté en juego.

Art. 8º. La pelota jugada por cualquiera de los contendientes que cayese en el tejado, estará en juego, entretanto la pelota no se detenga, aunque tarde en caer, a la cancha. La función del "marchaor" en este caso será la de esperar un tiempo prudente, que pueda ser hasta de 1 minuto. Si la pelota cae por sí sola seguirá el juego aunque el "marchaor" haya contado 15.

Art. 9º. La pelota jugada por cualquier contendiente y que se encalase en cualquier lugar y pudiese ser alcanzada por la mano del jugador, seguirá en juego; en caso de que la pelota se parase, el jugador la tocará suavemente para que continúe su recorrido.

REGLAS DE LOS EQUIPOS

Art. 10º. Cada equipo de los participantes deberá disponer de un mínimo de 10 pelotas, naturalmente en buen uso.

Art. 11º. En este Campeonato el equipo estará compuesto de tres jugadores, podrá disponer a su vez de un reserva, que podrá entrar en juego solamente en el caso de que un compañero se lesione.

Art. 12º. Las partidas tendrán una duración de 2 horas. El tanteo será a desquite, (rebajar), por tanto el equipo que al finalizar el tiempo reglamentario tenga algún tanto a su favor será el vencedor. El "marchaor" será el encargado de controlar el tiempo.

Art. 13º. La partida será suspendida solamente en el caso de fuerza mayor. En caso de lesión de un jugador será sustituido por el reserva.

Art. 14º. Los componentes de los equipos deberán ir uniformados con camiseta y pantalón blancos; para distinguirse del equipo contrario el color de la faja (azul o roja) será distinto. Así el equipo que juegue sus encuentros en casa llevará faja azul.

RASPALL.-

Esta modalidad no precisa escalera ni cuerda. El juego es absolutamente libre, estando en juego la pelota mientras esté en movimiento. El saque por regla general, no tiene límite para dar en el suelo pudiéndose hacer tirando la pelota por el aire o arrastrada y puede hacerse de palma, mano o bragueta.

El bando contrario tiene que devolver la pelota antes de que pegue o pare en la pared o límite que existe detrás si la pelota va a rastras y devolviéndola de rebote al primer salto si va por el aire.

Si dá en la pared sin haberla devuelto válidamente el jugador situado delante de ella, es quince del bando contrario.

Cuando va a las galerías extremas y queda en ellas al primer salto, se aplican las reglas de la modalidad "escalera a cuerda", lo mismo que si cae a la cancha; cuando queda parada en el terreno sin llegar a la pared contraria, se hace una raya. Al existir dos rayas, aunque no se haya hecho quince alguno, o una raya y uno de los bandos tiene

val, cambian de colocación, pasando el bando que saca a restar.

Una vez hecho el cambio, se han de resolver las rayas, a cuyo efecto cada bando tiene que pasar la pelota al otro lado de la raya procurando que no la juegue válidamente el contrario. Si la pelota quedase parada a uno de los lados de la raya, el quince se cuenta a favor del bando que tenga la raya entre la pelota y los jugadores.

Si es libre cuanto más lejos eche la pelota mejor. Cuando la pelota se para en terreno de juego es raya y es todo igual que a "llargues" en ganar rayas y en el cambio de saque. Si se juega con falta, el saque no puede pasar la pelota sobre la raya de la falta, al primer bote, después todo es libre.

Los partidos de "raspall", se juegan siempre a 25 tantos por ser el juego muy duro, dado lo continuo y brusco de sus movimientos y lo forzado de las posiciones que exige de los jugadores.

3.4.2. EL TRINQUETE.

En 1.944, la Secretaría Técnica de la Federación Española de Pelota, con la colaboración de cronistas deportivos, aficionados, empresarios de toda España y las distintas Federaciones, entre ellas la de Valencia, elaboran un Reglamento del juego de pelota, con carácter general para toda ella y con secciones para las diversas modalidades.

Normas comunes a las tres modalidades:

Art. 10º. Los partidos pueden disputarse de dos por dos; dos por tres y tres por tres.

Art. 11º. Los jugadores de cada bando deberán actuar en los

sitios en que están anunciados: de saque, mediero y escaletero o resto, según la modalidad a no ser que se anuncie juego libre.

También tendrá que anunciarse la ventaja que un bando da a otro para mejor igualar al partido.

Art. 12º. Los jueces se situarán en el dau y en el rebote y en las cuerdas. Sus decisiones son inapelables.

ESCALERA CUERDA.-

El saque se realiza desde la mitad del trinquete a una distancia de 50 a 80 cm. de la escalera, saltando la pelota en la cancha en lugar exprofeso para ello, lanzando al primer salto la pelota hacia el dau, teniendo que dar la pelota primero en la pared lateral por encima de una raya marcada en la pared, a una altura de la escalera de 1 m. 1/2 y habiendo de caer necesariamente dentro del dau.

El jugador contrario situado dentro del dau, puede jugar la pelota al aire, después de saltar en la escalera o después de saltar en el dau, lanzándola hacia la parte contraria, teniendo que pasarla por encima de la cuerda; el bando contrario tiene que devolver la pelota también por encima de la cuerda y se continúa así el juego, prescindiendo ya del dau, hasta que alguno de las dos bandas pierda la pelota o cometa falta.

Si la pelota del saque cae fuera del dau, al 1^{er} salto es falta:

La escalera no se considera en ninguna de las modalidades que se juegan en el trinquete como suelo, sino como aire, no contándose por tanto, los saltos que en la misma de la pelota. Foto nº 18

La pelota que pega en la cuerda, aunque pase por encima de ella, es falta para el jugador que la lanza.

Cuando la pelota va a alguna de las galerías colocadas en los extremos del trinquete y no cae, se cuenta el quince a favor del bando del jugador que la ha lanzado. Si cae, se continua el juego como si hubiera dado en la pared.

Si la pelota entra en las galerías por fuera de las líneas que formarían la prolongación de las paredes laterales es mala, y se apunta el quince en contra del bando del jugador que la ha lanzado. Si cae, sigue el juego. Si se queda en dicha galería lateral es falta y se apunta el quince como en el caso anterior. Si la pelota entra en la galería lateral y cae al otro lado de la cuerda sigue el juego; si cae al lado del bando del jugador que la ha lanzado, es mala.

Cuando uno de los dos bandos hace tanto, cambian de colocación, pasando a sacar el bando que hacía el dau.

Cuando la pelota pega en algún espectador colocado en la escalera, entre la cuerda y el frontón, la pelota continúa en juego, y tiene necesariamente que caer en la escalera, para lo cual tiene ésta la inclinación necesaria.

Una vez que la pelota ha pasado la cuerda, por encima, el jugador contrario puede jugarla al aire, al salto o al rebote.

Si la pelota pega en cualquier parte del cuerpo del jugador que no sean las manos será mala, aunque pase por encima de la cuerda.

Si la pelota después de pasar por encima de la cuerda, cayera donde está el público y no pudiera jugarla el bando contrario, se apuntará el quince a favor del jugador que la hubiera lanzado.

A REBOTE.-

Se coloca una cuerda a unos 6 metros del frontón y 2 metros delante del rectángulo a que hace referencia el artículo 8º (Ver apartado: Terreno de juego - El Trinquete).

El saque se realiza desde el centro del trinquete a 1 metro de la muralla, saltando la pelota en una banqueta inclinada, en el suelo o brazo, teniendo que pasar por encima de la cuerda mencionada en el apartado anterior y caer en el rectángulo situado detrás de la cuerda.

El jugador situado en el rebote puede devolver la pelota al aire, al primer salto o a rebote, teniéndola que pasar necesariamente por encima de la cuerda central. La otra cuerda sólo se utiliza para el saque.

Una vez devuelta la pelota por dicho jugador, las reglas a aplicar son las mismas que en la modalidad escalera a cuerda.

RASPOTE.-

En esta modalidad no se necesita ni escalera ni cuerda.

El juego es absolutamente libre, estando en juego la pelota mientras esté en movimiento. El saque, por regla general, no tiene límite para dar en el suelo, pudiéndose hacer tirando la pelota por el aire o a rastras.

El bando contrario tiene que devolver la pelota antes de que pegue en la pared extrema que tiene detrás, si la pelota va a rastras, o devolviéndola a rebote al primer salto si va por el aire. Si la pelota da en la pared sin poderla devolver validamente el jugador situado delante de ella, es quince del bando contrario.

Si la pelota va a las galerías extremas y queda en ellas, al primer salto, se aplican las reglas de la modalidad escalera cuerda, lo mismo que si cae en la cancha.

Si la pelota queda parada en la cancha sin llegar a la pared contraria, se hace una raya. Cuando existen dos rayas, aunque no se ha hecho quince alguno o una raya y uno de las dos bandas tiene val, cambian de colocación, pasando el bando que saca a restar.

Una vez hecho el cambio se han de resolver las rayas, a cuyo efecto cada bando tiene que pasar la pelota al otro lado de la raya, procurando que no la juegue válidamente el contrario. Si la pelota queda parada a uno de los lados de la raya, el quince se cuenta a favor del bando que tiene la raya entre la pelota y él.

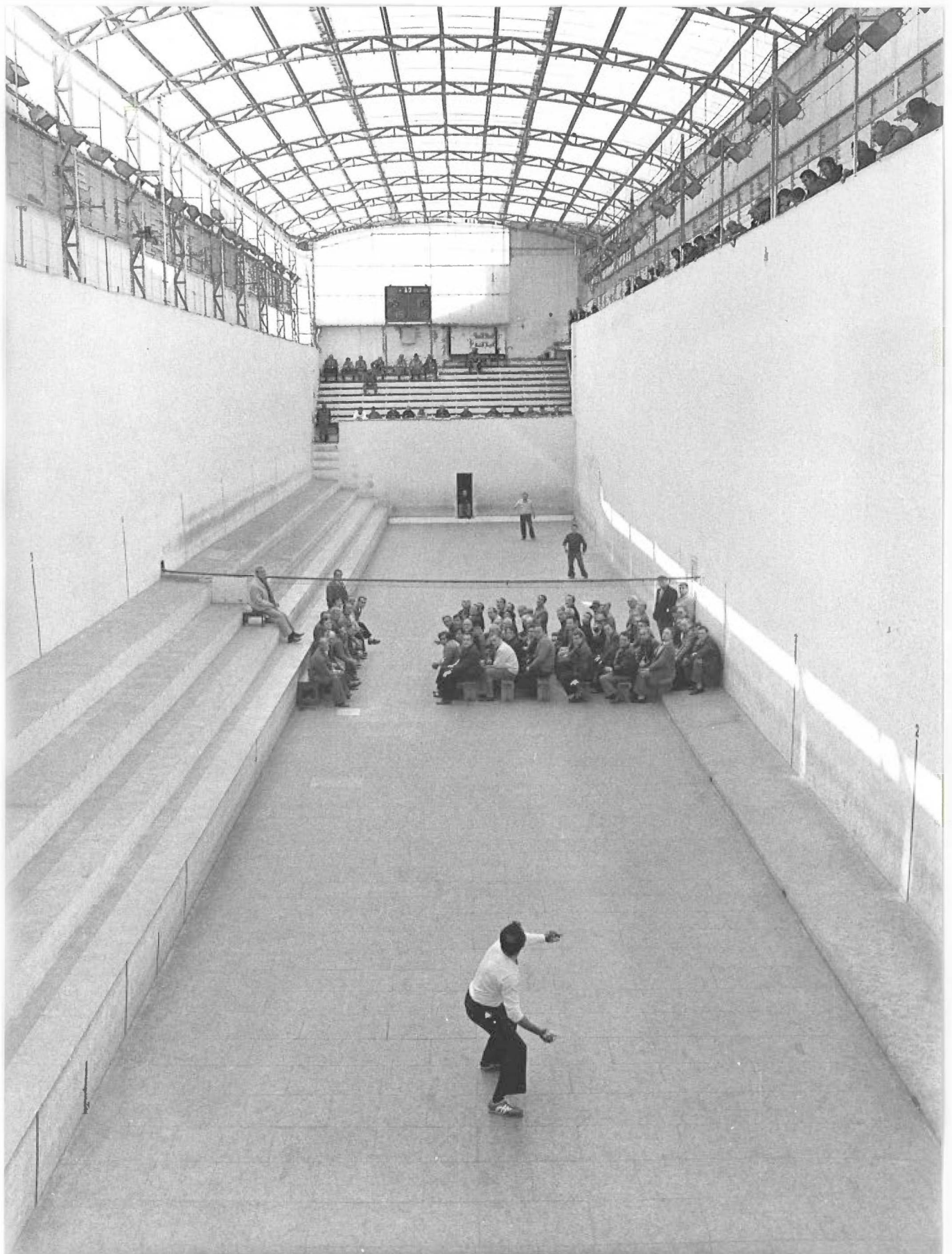
IV.- ORGANIZACION.

Cuando el juego de la pelota en la calle está en trance de desaparecer y con motivo de las fiestas de los pueblos, se organizan partidos para rememorar viejos tiempos.

La Sociedad deportiva "Pelotaris" de Godelleta organiza las únicas competiciones que de la modalidad de "Galotxa" se celebran en la región y que culminan con un Campeonato Provincial coincidiendo con las fiestas locales (Agosto).

Existe una Federación Valenciana nacida en el año 1.981 que se encarga de organizar partidas. En 1.974 la Federación Valencia de Pelota organizó los Campeonatos Juveniles de Trinquete, con el fin de promocionar y descubrir nuevos valores, así como los que en 1.976 han patrocinado la Delegación Provincial de Educación Física y Deporte en las modalidades de "Escala y Corda", " Galotxa" y "Raspall", dentro de los Juegos Deportivos Populares y la Campaña Nacional Deporte para Todos.





ANEXO FOTO Nº 14



ANEXO FOTO Nº 15



ANEXO FOTO Nº 16



ANEXO FOTO Nº 17



ANEXO FOTO Nº 18



ANEXO FOTO Nº 18



CONCLUSIONES.

Una vez concluido el trabajo y a la vista de los resultados obtenidos, sólo me queda la posibilidad de hacer un pequeño balance sobre las posibles causas de la situación actual de los deportes tradicionales y juegos populares en la provincia de Valencia y la de aportar algunas sugerencias que unidas al presente estudio fueran válidas para salvaguardar esta manifestación tan natural de la cultura de un pueblo como ya he apuntado anteriormente en el prólogo.

Es evidente que el modo de vida ha sufrido una evolución y la forma de ocupar el tiempo de ocio no es la misma. A esto hay que añadir la inexistencia de organismos autónomos de apoyo a las actividades comentadas y la incompetencia de aquellas personas que por una u otra razón no estaban preparadas para desempeñar sus correspondientes cargos.

Como primera medida a adoptar sería la de hacer llegar estas actividades una campaña de divulgación a todos los núcleos de expansión cultural como pueden ser las escuelas que dadas sus características especiales permitirían dar la oportunidad de conocer y de participar en competiciones a los alumnos de las mismas, como en el caso de la pelota valenciana, en donde a partir de este año y promocionado por el Comité Provincial del Deporte Escolar, ya se van a realizar las primeras competiciones a este nivel.

Por otra parte la prensa, así como las asociaciones culturales y de vecinos, pueden jugar un papel importante en las ciudades y los Comités de Festejos en los municipios más pequeños aprovechando las fiestas locales, que son las que tradicionalmente se han preocupado en mayor número de la conservación de los mismos.

Los organismos oficiales deberían ser los encargados de darles un carácter de protección preferente, utilizando parte de los ingresos deportivos para la fomentación de estas actividades así como para la promoción de instalaciones específicas.

Sin ánimo de pretensiones y considerando las observaciones manifestadas en los comentarios de los gráficos podría dar como soluciones recogidas a lo largo de la realización del trabajo las siguientes:

- "Volta a peu".- La materialización de un plan de promoción en el que se creara una competición interna a nivel de municipio y que en posteriores fases comarcales o zonales dieran unos vencedores sucesivos que pudieran enfrentarse en un día señalado en una final a la que se diera la importancia de una competición de este rango.

- "Travesías a nado".- Existe un problema de difícil solución a corto plazo, dado el nivel actual de contaminación de las aguas existente en los ríos Turia y Júcar. Por otra parte hay un "plan de oro" de la natación promovido por la Federación Nacional que pone al alcance de todos los individuos esta actividad que antes se restringía únicamente a los habitantes de la ribera de los ríos citados; así pues, el mantenimiento de esta actividad está más o menos en función de las instalaciones que de cualquier otra circunstancia.

- "Barcas albuferencas".- En la actualidad solamente hay un astillero asentado en la localidad de Catarroja que se dedique a la construcción de los "barquets", lo que me hace pensar que debido a su edad y dado que no tiene aprendices que le sustituyan, no pasarán muchos años antes de que dejen de construirse este tipo de embarcaciones.

La forma de perpetuar esta actividad sería la de subvencionar directamente la adquisición de velas y barcas así como la de la creación de talleres de construcción de "barquets".

- "Tiro y arrastre" y "Corregudes de joies".- Aunque el porcentaje de práctica no es el mismo en ambos casos, las soluciones a aportar para el incremento de las mismas sería generalizable y tendría que pasar necesariamente por una protección oficial similar a la que un día prestó y sigue prestando el Ejército con la creación de depósitos de sementa--

les, cuya finalidad fuera el mantenimiento de los tipos de animales necesarios para ello.

Posiblemente existan a nivel autonómico organismos como CODENA que sin grandes cambios en su estructura pudiesen asimilar esta función.

- "Colombicultura".- Teniendo en cuenta que es el deporte -- que da un índice mayor de práctica, posiblemente la solución de su problema con los mensajistas sería suficiente para que a este deporte se le pudiera augurar un futuro extraordinario, como consecuencia de la propia estructura que tiene gracias a ser una Federación Nacional.

- "Peleas de gallos".- Como ya he apuntado al hacer los comentarios de los gráficos, la falta de galleras hace que número de competiciones que se puedan realizar esté muy limitado, lo que implica un reducido número de gallos que puedan pelear, luego como primera medida para conseguir una promoción cuantitativa, habría que proponer la construcción de más galleras.

En el caso de que la hipótesis de la falta de criadores fuese la causante del escaso desarrollo, tanto CODENA como algún organismo similar se verían implicados en el mantenimiento de esta especie de animales.

- "El canut", "El barrón" y "La Bola".- Dado que para la práctica de ninguno de ellos se requieren unas instalaciones ni se precisan medios especiales, la promoción se podría realizar de manera fundamental mediante campañas de divulgación promovidas a nivel escolar o de los servicios municipales de deportes.

- "Pelota valenciana".- Teniendo en cuenta que este deporte también tiene constituida su Federación, dicho organismo mejor que nadie podría dar las soluciones; no obstante, y para no dejarlo excluido aportaré una serie de medidas, como:

- La continuación de la ya recientemente iniciada campaña de divulgación en los medios de difusión.

- La ampliación en número de las escuelas de pelota ya existentes.

- La creación de trinquetes municipales no concebidos como negocio sino como instalación deportiva donde se pudiera practicar libremente el juego de la pelota.

- La consideración de una serie de medidas municipales que permitiesen la práctica de las modalidades que se juegan en la calle.

- La reconsideración de la estructura no fundamental - de los trinquetes que los convierta en instalaciones más capaces y cómodas para el público a imagen de los modernos --- frontones que se construyen en la actualidad.

- La difusión de manera preferencial de estas actividades entre las mujeres para lograr un equilibrio en la masa - de expectadores que asisten a estas partidas.

La nueva estructura política podría sin lugar a dudas, beneficiar las medidas a tomar para la pervivencia de todas estas actividades.

El hecho de tener un organismo autónomo que se -- preocupe de los deportes es "a priori" una gran ventaja, pero si a esto añadimos que la Dirección General de Deportes - depende orgánicamente de la Conselleria de Cultura, nos encontramos con que de forma ineludible este organismo se verá obligado a proteger a estas actividades que de manera indefectible se tendrán que encuadrar en uno de sus departamentos (Promoción Cultural o Deportes).

VI.- BIBLIOGRAFIA

- ALCOVER, Mn. Antoni Maria. DICCIONARI CATALÀ-VALENCIÀ-BALEAR. Palma de Mallorca, 1977.
- ALMELA Y VIVES. VALENCIA Y SU REINO. Ediciones Mariola, 1965
- ARTEAGA JIMENEZ, Pedro. LA PALOMA DEPORTIVA. Trabajo Investigación Fin de Carrera INEF-Madrid.
- AWDER-EGG, E. TECNICAS DE INVESTIGACION SOCIAL. Humanitas, Buenos Aires, 1969.
- BEST, J.W. COMO INVESTIGAR EN EDUCACION. Morate. Madrid 1969
- CAPARROS, Juan Antonio. PROGRAMA DEL CAMPEONATO DE ESPAÑA DE GRAN FONDO. Excm. Diputación Provincial de Valencia y Ayuntamiento de Sagunto. Puerto de Sagunto, 1982.
- DUVERGER, Maurice. METODOS DE LAS CIENCIAS SOCIALES. Ariel, Barcelona, 1969.
- FEDERACION ESPAÑOLA DE COLOMBICULTURA. REGLAMENTO DE COMPETICIONES. 1974.
- FONTELLES BARRES, Ramón. COLOMBICULTURA. PALOMOS DEPORTIVOS. Federación Española de Colombicultura, 1970
- GALLACH LAZCORRETA, Ignacio. EL JUEGO DE LA PELOTA VALENCIANA EN LA CALLE. Trabajo Investigación Fin de Carrera-INEF-Curso 76-77. Madrid, 1977.
- GARCIA SERRANO, Rafael. JUEGOS Y DEPORTES TRADICIONALES EN -ESPAÑA. Cátedra Universitaria de Tema Deportivo-Cultural. Navarra, 1974.
- GRAN ENCICLOPEDIA DE LA REGION VALENCIANA. Mas Ivars Editor, Valencia, 1977.
- GARRET, Henry E. ESTADISTICA EN SICOLOGIA EDUCACION. Paidos. Buenos Aires, 1966.
- MILLO, Lorenzo. EL TRINQUET. Ediciones Prometeo. Valencia, 1976
- PARDIÑAS, Felipe. METODOLOGIA Y TECNICAS DE INVESTIGACION EN CIENCIAS SOCIALES. Siglo XXI Editores. México, 1969.
- ROCA Y ALCAYDE, Francisco. HISTORIA DE BURRIANA. Castellón, 1932.
- ROSELLO GASCH, Roberto. LA PELOTA VALENCIANA. Boletín de la Agrupación Burrianense de Cultura "Buris-Ana" nº 107. 1968.
- SAN VALERO APARISI, Julián. GUIA PARA EL ESTUDIO DE LA CULTURA POPULAR. Imprenta Quiles, Valencia, 1980.

SELLTIZ, C. y otros. METODOS DE INVESTIGACION EN LAS RELACIONES SOCIALES. Rialp. Madrid, 1969.

SOLER I ESTRUCH. GALLS DE BREGA. GALLERES Y GALLERS EN CARCAIXENT. Fabregues Impresor, 1974.

TRULOCK, Jorge C. JOC DE PILOTA. INEF: Colección de Narraciones Deportivas, nº 2. Madrid, 1972.

VI.- FE DE ERRATAS

Pag.	línea	dice	debe decir
11	24	en el sólo	en el que sólo
38	25	los depoter	los deportes
47	21	Segura	Júcar
64	3	el gallo huya	el gallo que huya
65	8	será	serán
86	6	deportes	juegos
94	13	ante	entre
94	27	presideiria	presidiría
98	26	pared 1'60	pared a 1'60
104	16	fuera a falta	fuera es falta
115	13	que número	que el número